GAMES WORKSHOP™

PRESENTA SU REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS

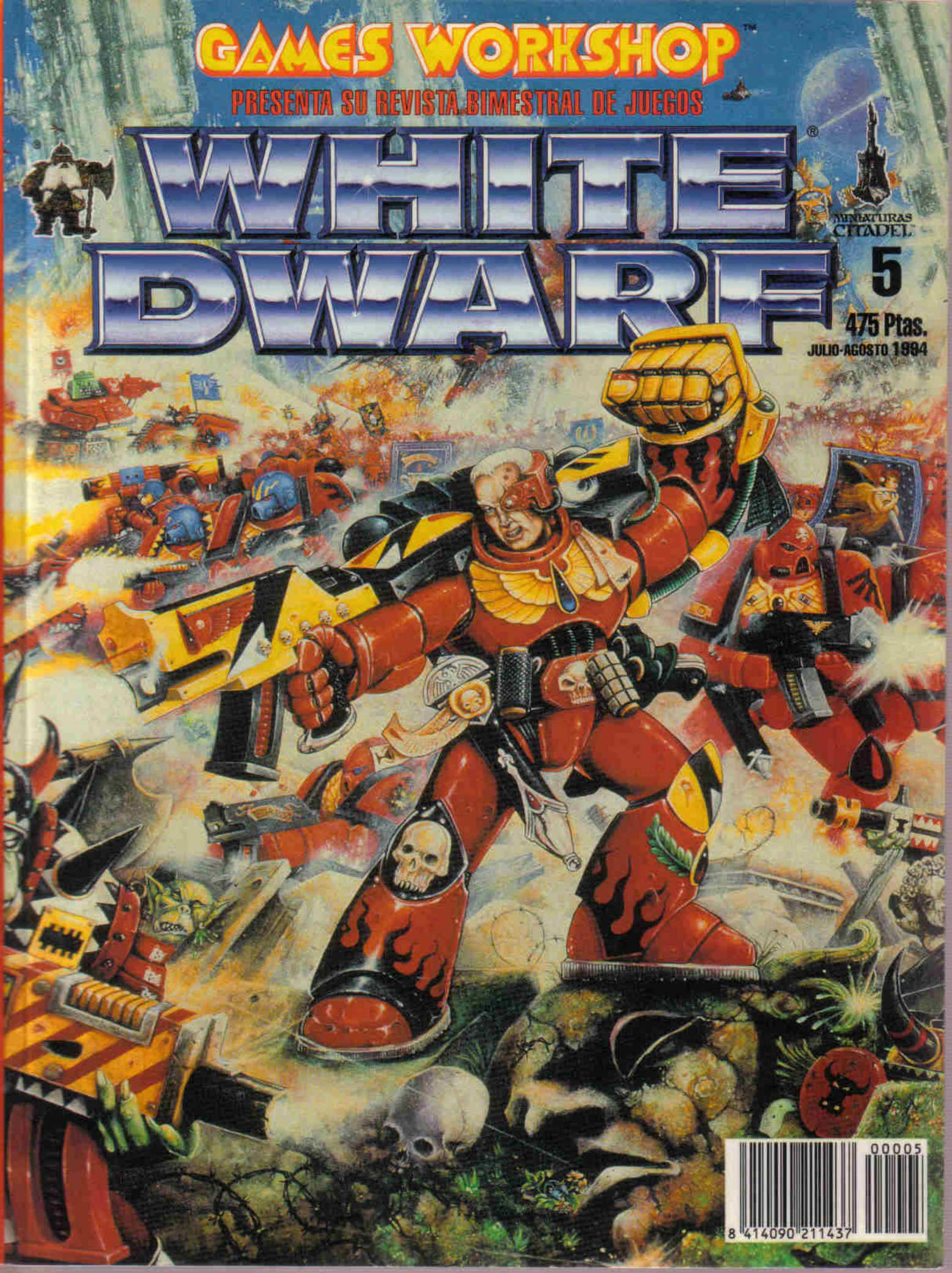
WHITE DWARF®

MINIATURAS CITADEL

5

475 Ptas.

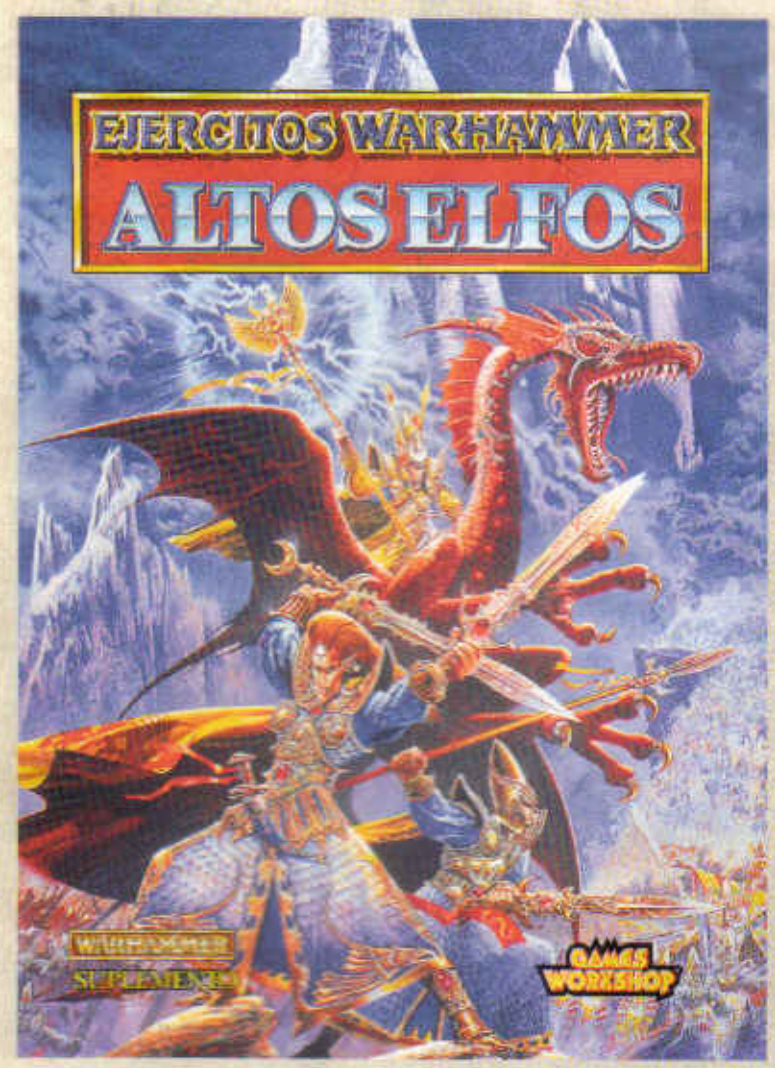
JULIO-AGOSTO 1994



00005

8 414090 211437

WARHAMMER



Altos Elfos es el primer volumen de la serie Ejércitos Warhammer. Este manual repleto de formidables ilustraciones describe la historia y la civilización de los Altos Elfos, proporciona una lista de ejército completa y todas las reglas especiales necesarias para las fuerzas de los Altos Elfos en el Mundo de Warhammer.

EJERCITOS WARHAMMER ALTOS ELFOS

Este indispensable suplemento para Warhammer, el Juego de Batallas Fantásticas, describe las ancestrales tierras de Ulthuan y a los ejércitos de los Altos Elfos con el máximo grado de detalle.

Ulthuan es el ancestral reino insular de los Altos Elfos y el lugar de nacimiento de la verdadera magia. Se trata de una tierra encantada, habitada por seres cuya edad se contaba ya en milenios antes del nacimiento de la humanidad. El reino de los Altos Elfos es la más formidable potencia naval que existe en el Mundo de Warhammer. Como un enorme coloso plantado en medio del océano, Ulthuan domina el tráfico del comercio desde el Viejo Mundo hacia el Nuevo y es el celoso guardián del destino de todo el Mundo.

Este suplemento describe los grandes reinos de Ulthuan: Tiranoc, Ellyrion, Saphery, Caledor e Yvresse.
Incluye una detallada historia de los Reyes Fenix de Ulthuan, y describe los acontecimientos que resultaron en la aparición de los Elfos Oscuros.

La Lista de Ejército de Altos Elfos incluye a la Guardia del Fenix, a los Príncipes Dragoneros de Caledor, a los Leones Blancos de Cracia y a los Maestros de la Espada de Hoeth. También se proporcionan los valores en puntos que te permitirán incorporar a tu ejército de Altos Elfos a hechiceros y monstruos. Una sección independiente de la lista de ejército presenta a algunos de los legendarios héroes Altos Elfos, incluyendo a Tyrion, el Paladín de la Reina Eterna, y a su hermano gemelo Teclis, el más formidable hechicero del Viejo Mundo y fundador de los Colegios de Magia Imperiales. Por supuesto se proporciona también la historia e información de juego de Eltharion el Sombrío, Guardián de Tor Yvresse, y de Ala de Tormenta, su formidable Grifo de Guerra.

Las reglas especiales describen el Lanzador de Virotes de Repetición, exclusivo de los Altos Elfos, nuevos hechizos y objetos mágicos, como por ejemplo el *Báculo Lunar de Lileath*, el *Corazón de Avelorn* o la formidable espada rúnica *Colmillo del Sol*.

'Eavy Metal: Una sección especial de fotografías a todo color del ejército Alto Elfo pintado por los pintores de miniaturas más expertos del mundo, que incluye un artículo que describe cómo pintar las diversas miniaturas de Altos Elfos y las impresionantes miniaturas que reproducen a los más grandes héroes de Ulthuan.

Warhammer es una Marca Registrada de Games Workshop Ltd.
Games Workshop es una Marca Comercial propiedad de Games Workshop Ltd. 1994. Todos los Derechos Reservados.

GAMES WORKSHOP™

Una Publicación
GAMES WORKSHOP
C/ Niza, 21-23 Barcelona 08024 España
Impresión: Rotocayfo, S.A. Gra. de Caldes, Km 3
Santa Perpètua de Mogoda 08130 Gavà Barcelona
Fotomecánica: Cromocolor S.A.
Consejo de Ciento, 463 08015 Barcelona

WHITE DWARF

Revista Bimestral
Número 5
Julio - Agosto 1994
Depósito Legal: B- 39003-93
ISSN: 1133/7095
Edición: Jaime Molina, Felipe Ubeda, Jordi Ferré, Esther Pescador
Copyright © Games Workshop Ltd. 1994

CONTENIDO

PORTADA: WARHAMMER 40,000 - *Ilustración de John Blanche*

NOTICIAS Y NOVEDADES 2
Las próximas actividades y productos de Games Workshop y Miniaturas Citadel

WARHAMMER 40,000 - *Rick Priestley* 4
Todo lo que podrás encontrar en la nueva versión del juego de batallas en el siniestro universo del futuro

WARHAMMER: MAGIA Y TRABUCOS DE LOS ENANOS DEL CAOS - *Rick Priestley y Grant Williams* 13
Reglas especiales para los Trabucos de los Enanos del Caos y Hechizos de esta maligna raza

WARHAMMER 40,000: LOS MARINES ESPACIALES - *Andy Chambers y Rick Priestley* 22
Historia, organización y reglas especiales de las mortíferas tropas de choque del Imperio de la Humanidad

TALLER DE MODELISMO: ¡A CUBIERTO! - *Adrian Wild* 34
Los elementos de escenografía más valiosos cuando tus guerreros están bajo el fuego enemigo

WARHAMMER 40,000: ADEPTUS ARBITES - *Andy Chambers* 42
Los guardianes de la Ley Imperial en el universo de Warhammer 40,000

WARHAMMER 40,000: ARMADURAS ACORAZADO - *Andy Chambers* 46
Las Armaduras Acorazado y los Tanques *Predator* de los Marines Espaciales

SERVICIO DE VENTA POR CORREO DE GAMES WORKSHOP 54

PAGINAS DE CATALOGO 57

ANUNCIOS

Warhammer el Juego de Batallas Fantásticas .... Interior Portada
Games Workshop Barcelona 3
Dreadnought de los Marines Espaciales 12
Warhammer 40,000 21
Tanque *Predator* 33
Ejércitos Warhammer: Orcos y Goblins 45
¡Suscríbete a White Dwarf! 64
Ejércitos Warhammer: Altos Elfos ..... Interior Contraportada

Referencia 6005
00005
8 414090 211437

MANUALES DE EJERCITOS WARHAMMER

Para cuando este número de la revista White Dwarf esté en tus manos ya estarán a la venta los dos primeros volúmenes de la serie Ejércitos Warhammer, dedicados a los Altos Elfos y a Orcos y Goblins respectivamente. Actualmente estamos trabajando a fondo en el manual dedicado a las siniestras fuerzas de los No Muertos. ¡Este es un ejército especialmente popular y peligroso! Seguiremos informando del progreso del trabajo en este manual en estas páginas de la revista White Dwarf.

VERSION ESPAÑOLA

REFS.: 3131 y 3132
2.350 Ptas.

¡TE NECESITA!

Games Workshop esta en pleno periodo de expansión en España. Necesitamos cubrir varios puestos en nuestra oficina central de Barcelona y en las Tiendas Games Workshop. Estamos buscando personas entusiastas, enérgicas, que conozcan el Hobby de los juegos Games Workshop y las Miniaturas Citadel y que estén dispuestas a trabajar en equipo para seguir difundiendo en España los juegos y las miniaturas más formidables que existen en el mundo.

ENCARGADOS Y DEPENDIENTES TIENDAS GAMES WORKSHOP

Games Workshop necesita Encargados y Dependientes para su programa de apertura de Tiendas Games Workshop en todo el territorio nacional. Como Encargado o Dependiente de una Tienda Games Workshop, debes sentir un entusiasmo ilimitado por los juegos Games Workshop y las Miniaturas Citadel y estar dispuesto a ayudar a los nuevos jugadores a introducirse en el Hobby.

Buscamos a jóvenes a partir de 18 años, con una personalidad amistosa, extrovertida y alegre, dispuestos a ocupar la posición de Encargado o Dependiente. Tendrás que ser capaz de transmitir tu entusiasmo por los juegos Games Workshop y las Miniaturas Citadel a clientes de todas las edades, así como de responsabilizarte de difundir el Hobby en la localidad en que este situada la Tienda Games Workshop.

Si eres un aficionado al Hobby de los juegos Games Workshop y crees que reúnes las anteriores características, nos interesaría saber de ti. Envía tu Curriculum Vitae a la atención de Daniel Niubó a la dirección indicada abajo.

ASISTENTE CONTABLE

El Departamento de Administración de la oficina central de Games Workshop en Barcelona tiene un puesto vacante de Asistente Contable que es necesario cubrir. Buscamos a una persona con experiencia de al menos tres años en una posición similar y con conocimientos medios.

Si crees que reúnes las anteriores características, envía tu Currículum Vitae completo a la atención de Montse Planella a la siguiente dirección:

GAMES WORKSHOP
C/ Niza, 21-23 08024 Barcelona

BARCELONA SABADO 23 DE JULIO DIA DE BATALLA WARHAMMER

¡El próximo Sábado 23 de Julio, a partir de las 11 de la mañana, tendrá lugar en la Tienda Games Workshop Barcelona el primer Dia de Batalla Warhammer! Se trata, entre otras cosas, de una gran batalla de Warhammer, el Juego de Batallas Fantasticas en la que puedes participar, así como de muchas otras actividades más a lo largo de todo el Sábado (demostraciones de pintura de miniaturas, construcción de escenografía, etc). Recuerda que todo el personal de Games Workshop de la Tienda estará presente como siempre para charlar del Hobby e informarte de las últimas novedades para cada ejército.

¡WARHAMMER 40,000 DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE!

La nueva y formidable versión de Warhammer 40,000 en caja estará disponible la primera semana de Septiembre. A modo de anticipo, este número de la revista White Dwarf incluye varios artículos sobre algunas de las tropas que aparecen en el juego junto con las reglas necesarias para emplearlas en el campo de batalla.

MAPA DEL VIEJO MUNDO DE WARHAMMER

Este número de la revista White Dwarf incluye un mapa gigante del Viejo Mundo de Warhammer y territorios adyacentes completamente gratuito. ¡Asegúrate de que tu ejemplar de la revista contiene tu mapa!

GAMES WORKSHOP™

BARCELONA

DIA DE BATALLA

23 de Julio 1994

C/ Muntaner, 193
08036 Barcelona
Teléf.: (93) 322 09 53

WARHAMMER

LA DEFENSA DE FUERTE FENIX

El pequeño asentamiento de los Altos Elfos conocido como Fuerte Fénix se encuentra oculto en las profundidades de un bosque en las Montañas Negras. Desde este enclave en el Viejo Mundo, los Altos Elfos comercian con sus preciosas armas y armaduras, vendiéndolas a los Enanos y los Humanos de los Reinos Fronterizos a cambio de Mithril, oro y gemas.

Los rumores de las riquezas que se esconden en el interior del Fuerte de los Altos Elfos han llegado a oídos del Caudillo Orco de la tribu de la Garra de Hierro, Gnashbad el Retorcido.

El silencio del tranquilo bosque acaba de romperse; los aullidos de los lobos y los gruñidos de los jabalíes de guerra anuncian la llegada de una horda de Orcos y Goblins dispuesta a conquistar el Fuerte Fénix.

Los arqueros Altos Elfos abren fuego desde lo alto de la empalizada y los Yelmos Plateados salen al galope del fuerte dispuestos a enfrentarse al enemigo.

¿Podrán los Altos Elfos rechazar este repentino ataque, o caerán bajo las pezuñas de los feroces Jabalíes de Guerra Orcos?

¿Te gustaría participar en esta desesperada batalla a muerte? Todas las miniaturas y el campo de batalla están dispuestas. Además, ¡los jugadores más heroicos y los que lleven a cabo las hazañas más espectaculares recibirán numerosos premios!

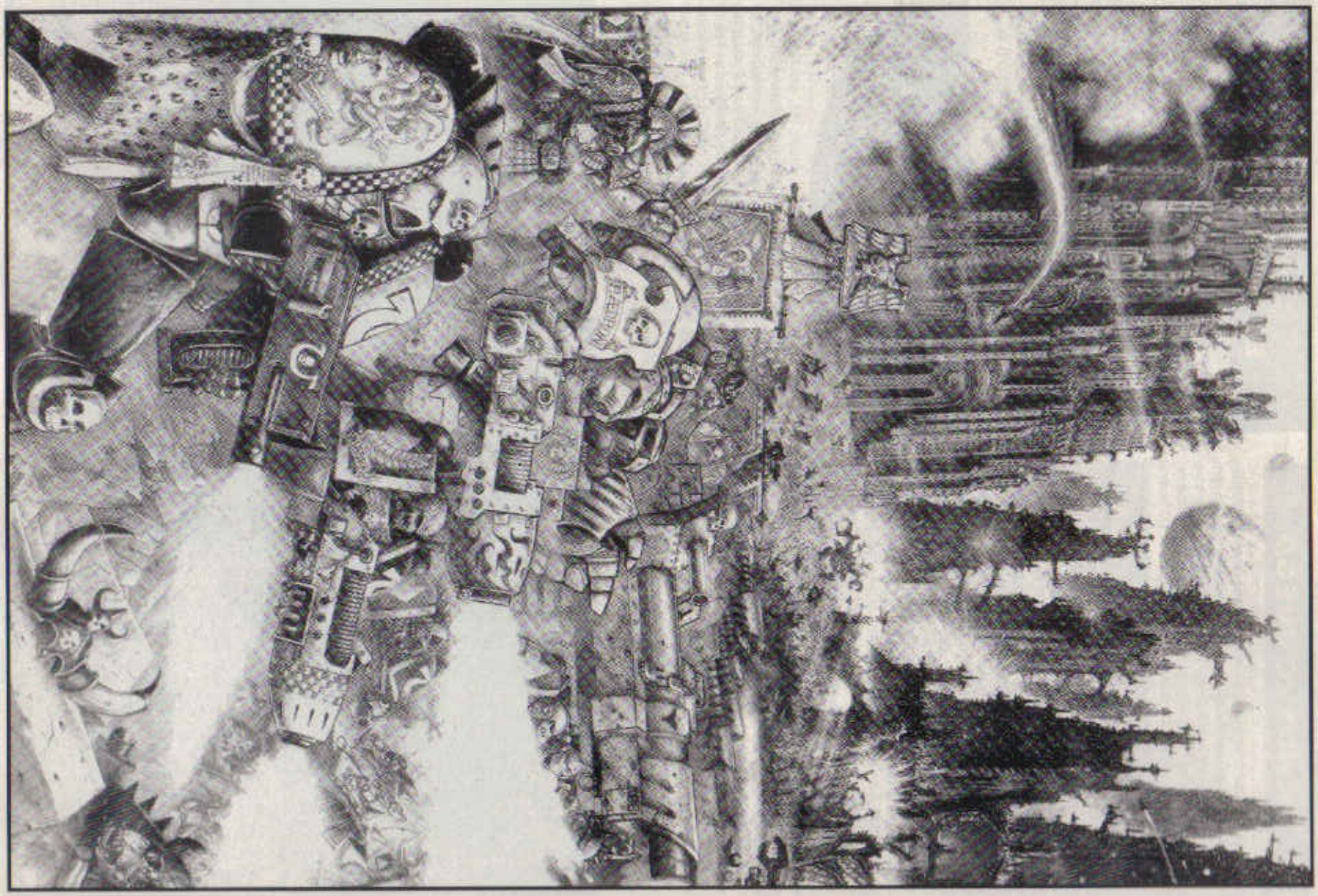
WARHAMMER 40,000

El próximo mes de Septiembre aparece a la venta el que debe ser nuestro sistema de juego más esperado: ¡la versión en caja completamente nueva de Warhammer 40,000! Hemos pedido a Rick Priestley que nos hable del desarrollo del nuevo juego y de los emocionantes planes que hay para sus expansiones en el futuro ...

La versión original del juego Warhammer 40,000 (la versión en libro) se publicó hace más de cinco años. En ese momento no podíamos suponer que pronto se convertiría en nuestro juego más popular. Inmediatamente, una fanática legión de jugadores pidió más y más miniaturas y suplementos para el juego. Desde entonces hemos publicado numerosos manuales que presentaban nuevas reglas, nueva información de transfondo y listas de ejército. A medida que la cantidad de material adicional iba aumentando y la cantidad de suplementos crecía más y más, muchos jugadores se preguntaban cuando se pondría al día el reglamento original del sistema de juego fundamental. Después de todo, gran parte de su contenido ya había sido reemplazado por las nuevas reglas, transfondo, y listas de ejército.

¡Pues bien, ya lo hemos hecho!. El próximo otoño estará disponible el nuevo Warhammer 40,000 en caja, que contiene no tan sólo un reglamento completamente nuevo, sino también miniaturas, plantillas, tablas de referencia e incluso elementos de escenografía para el campo de batalla, en concreto las ruinas de una ciudad. En la preparación del nuevo Warhammer 40,000 no sólo hemos mejorado el juego, sino que hemos revisado toda la gama de miniaturas y previsto numerosas novedades para el año próximo. Además del juego propiamente dicho, habrá más Miniaturas Citadel nuevas, más vehículos de plástico, una serie de libros de listas de ejército denominados *Codex*, al menos un suplemento importante en caja llamado *Milenio Siniestro*, y también una guía de pintura 'Eavy Metal para Warhammer 40,000. Si ya eres un jugador veterano de Warhammer 40,000, ésta es la versión del juego que estabas esperando. Si eres un jugador principiante, la nueva versión de Warhammer 40,000 es tu mejor punto de partida: ¡todo lo que necesitas está incluido en una enorme caja!

> Para aquellos que buscan la perfección, no puede haber descanso a este lado de la tumba.



JOHN BLANCHE

EL NUEVO JUEGO

¿En qué es diferente entonces el nuevo Warhammer 40,000? El juego está ahora presentado en caja y tiene el mismo formato que Warhammer, el Juego de Batallas Fantásticas. Dentro de la caja podrás encontrar tres manuales de reglas, hojas de referencia de cartón, plantillas, dados y 80 nuevas miniaturas Citadel. De hecho, el conseguir colocar todos los elementos en el interior de la caja nos ha representado algunos problemas, ya que parecía que no podríamos ponerlo todo dentro... ¡y eso puede ser muy preocupante cuando te das cuenta de que necesitas una caja mayor! En cualquier caso, baste decir que la caja está llena casi a reventar (¡aunque espero que eso no suceda literalmente!). Las miniaturas de plástico incluyen 20 Marines Espaciales, 20 Orkos Goff y 40 Gretchin, que te proporcionan la base para organizar un ejército Orko o Imperial. Los Marines Espaciales incluidos son suficientes para contar con dos escuadras de diez Marines, cada una compuesta por un Sargento, un Marine Espacial con Lanzallamas, un Marine Espacial con Lanzamisiles y siete Marines Espaciales armados con Bolters, o sea, una Escuadra Táctica normal. Los Orkos están equipados con pistolas Bolter y mortíferas hachas, una combinación ideal para el combate cuerpo a cuerpo que es el preferido por los Orkos del Clan Goff. Los Gretchins están armados con anticuados pero efectivos Rifles Automáticos.

Estamos realmente orgullosos del grado de detalle conseguido en las miniaturas incluidas en el juego. Los diseñadores de miniaturas de Citadel y los técnicos de inyección en plástico han hecho un trabajo excelente. Los Gretchin se han inyectado de una pieza, pero los Marines Espaciales y los Orkos están compuestos de dos o tres partes que hay que montar. Las miniaturas se han diseñado de forma que puedan montarse sin necesidad de pegamento para poder empezar a probar el juego rápidamente, pero se supone que obviamente los jugadores las montarán adecuadamente con pegamento antes de pintarlas. Los detalles son tan precisos que las miniaturas son idénticas a las miniaturas Citadel de metal, y no es necesario decir que estamos muy contentos con el resultado.

CAMBIOS EN EL REGLAMENTO

Si ya eres un jugador veterano de Warhammer 40,000, sabrás que el juego original ha ido cambiando a lo largo de los años a medida que se desarrollaban nuevas reglas para el combate cuerpo a cuerpo, para el combate de vehículos, para el fuego de cobertura, etc. También se han modificado los perfiles de muchas tropas y se han introducido nuevas reglas para armamento nuevo. El nuevo Warhammer 40,000 ha tenido todo esto en consideración, pero también hemos rediseñado muchos otros aspectos del juego. ¡Comparado con las reglas originales, se trata de un juego completamente diferente!

Sin embargo, la nueva versión es realmente también una evolución natural del antiguo sistema de juego y sus suplementos. El nuevo Warhammer 40,000 tiene la gran ventaja de que todas las reglas fundamentales se encuentran en un único manual en vez de dispersas en varios manuales y artículos de White Dwarf como ocurría con la anterior edición. En conjunto, la nueva versión representa un punto de partida renovado para Warhammer 40,000 y reemplaza de un plumazo todo el material anterior, incluyendo el antiguo reglamento y todos sus suplementos.

LIDERAZGO

El cambio más evidente en el sistema de juego se encuentra en los Perfiles de Atributos de las tropas, ya que se prescinde por completo de tres Atributos (*Inteligencia*, *Calma* y *Resistencia Mental*). El atributo de Liderazgo se emplea ahora como valor base de todos los chequeos de psicología, así como para los chequeos de Desmoralización debidos a las bajas sufridas. Esto hace que el nuevo Warhammer 40,000 se ajuste al sistema de juego de Warhammer, que también utiliza el Atributo de Liderazgo como base para todos los chequeos de psicología. Esto influye poco en el combate, pero hace que el juego sea más ágil al hacer el Perfil de Atributos mucho más corto y fácil de recordar. El mecanismo básico para todos los chequeos de Liderazgo sigue siendo el mismo: se efectúa una tirada de 2D6 y si el resultado es igual o inferior al valor del Atributo de Liderazgo, el chequeo se habrá superado.

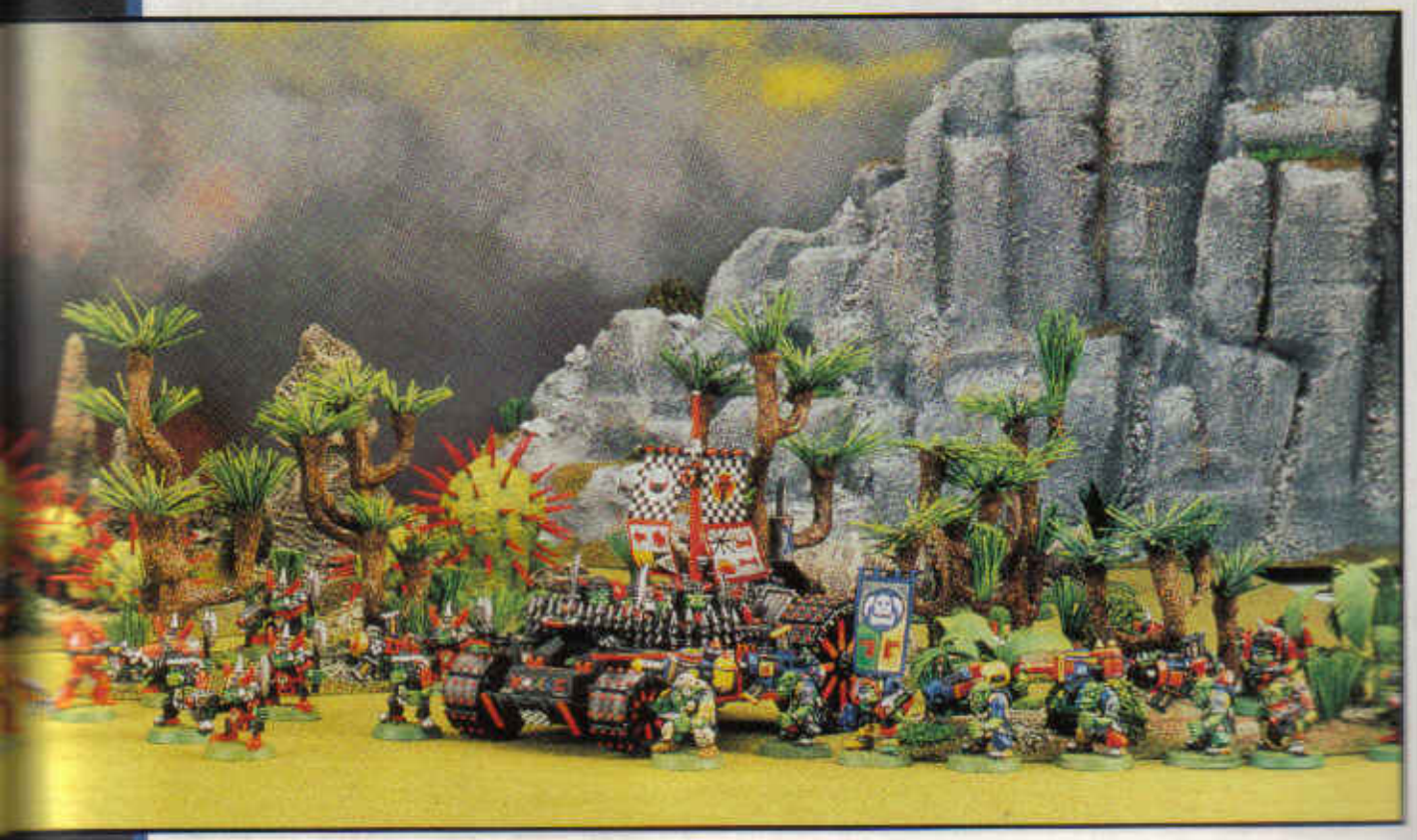
LA SECUENCIA DEL TURNO

El otro gran cambio se encuentra en la secuencia del turno, donde el antiguo movimiento de *Reservas* ha sido completamente eliminado, para ser reemplazado por un movimiento especial mediante el que las tropas pueden *correr* durante la Fase de Movimiento. De nuevo, es así como funciona también el movimiento en Warhammer, el Juego de Batallas Fantásticas, y los jugadores de este juego ya estarán familiarizados con este concepto. Una escuadra normalmente se mueve un número de centímetros igual a su Atributo de Movimiento (por ejemplo 10 centímetros en el caso de los Marines Espaciales), pero podrá *correr* hasta el doble de esta distancia si quiere (por ejemplo 20 centímetros en el caso de los Marines Espaciales). Las tropas que corren no podrán disparar en la fase de disparo: podrás mover normalmente y disparar, o tan sólo correr. Aunque esto no hará que debas cambiar las tácticas fundamentales empleadas al jugar con el antiguo movimiento de *Reservas*, el cambio en la secuencia hace que el juego sea más fluido y la batalla transcurra de una forma más emocionante. El juego incluye marcadores para señalar a las tropas que están corriendo, marcadores para indicar las acciones de fuego de cobertura, las armas encasquilladas y demás, por lo que es muy fácil llevar un buen control de todo lo que sucede en cada momento.

MARINES ESPACIALES

Los jugadores que tengan un ejército de Marines Espaciales Imperiales se alegrarán de saber que estas tropas han sido revisadas a fondo y que ahora son mucho más mortíferas en el campo de batalla. Después de todo, son las mejores tropas del Emperador y muchos jugadores veteranos estarán de acuerdo en que los Marines Espaciales tenían con frecuencia demasiados problemas al enfrentarse contra Orkos, Eldar y otros adversarios.

Los Marines Espaciales han mejorado en varios aspectos, por ejemplo al incrementarse su Atributo de Resistencia hasta 4 y al incluirse varias reglas especiales que hacen que los Marines puedan actuar de una forma mucho más efectiva en el campo de batalla. Por ejemplo, la nueva regla de *Fuego Rápido* de los Marines Espaciales permite a los Marines armados con Bolters duplicar su cadencia de fuego si no efectúan ningún movimiento durante el turno. Otra regla especial es la de *Desorganización* de los Marines Espaciales, que les permite ignorar prácticamente los efectos de no superar su primer chequeo de Desmoralización, prohibiéndoles únicamente avanzar más contra el enemigo mientras no se reagrupen. Esta regla ya se empleaba tras publicarse como una regla opcional en White Dwarf, pero ahora es ya una parte integral del sistema de juego. Y quizás lo más importante, se ha incrementado la tirada de salvación proporcionada por la Armadura de Combate de los Marines Espaciales de 4 ó más a una tirada de salvación de 3 ó más, lo cual representa una gran diferencia en combate.



OBJETIVOS Y VICTORIA

Un cambio realmente fundamental que afecta al desarrollo del juego es la introducción de un límite de turnos de duración de la batalla, un sistema de puntos de victoria para determinar quién ha ganado, y el uso de *cartas de misión* que proporcionan a los jugadores objetivos concretos que tienen que cumplir en la batalla. Estos cambios en las reglas proporcionan a la batalla un principio, un desarrollo y un desenlace claros y premia con puntos de victoria al jugador que tiene presentes en todo momento sus objetivos y pone en práctica las tácticas de combate más efectivas. El sistema de puntos de victoria es muy parecido al empleado en Warhammer, el Juego de Batallas Fantásticas. A medida que se va desarrollando el juego, cada bando obtiene puntos de victoria por dañar o destruir vehículos enemigos, por reducir las escuadras enemigas a la mitad de sus efectivos, y por aniquilar a escuadras y personajes oponentes. Esto te obliga realmente a pensártelo dos veces antes de lanzar al combate a tus escuadras de Marines Espaciales que ya han sufrido muchas pérdidas, puesto que una baja más puede inclinar la balanza de la victoria a favor del enemigo. Las *cartas de misión* introducen en el juego el concepto de los objetivos específicos, proporcionando puntos de victoria adicionales si se consiguen cumplir los objetivos descritos en las cartas. Es muy probable que profundicemos más en el nuevo concepto de las cartas de misión en el futuro, y en base a él presentaremos nuevas cartas de misión para emplear en batallas, como ataques a convoyes de suministros, emboscadas, ofensivas relámpago, etc.

VEHICULOS

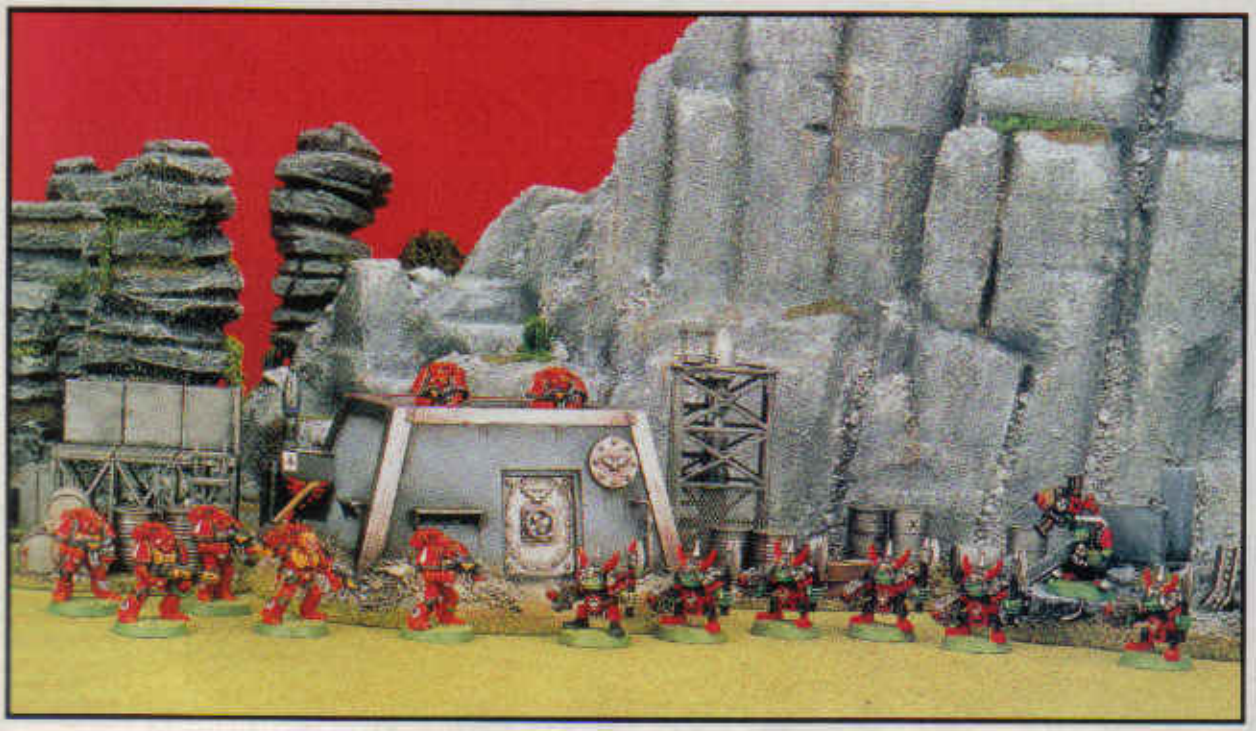
Tras numerosas pruebas de juego y estudio de los comentarios de los jugadores, las reglas de vehículos han sido profundamente revisadas. La plantilla de localización de impactos presentada en uno de los antiguos suplementos ha desaparecido. Esta nunca fue demasiado popular entre los jugadores, ya que su uso hacía muy lento el juego. Las nuevas reglas son más rápidas de usar y funcionan mucho mejor. La idea es que cuando se dispara a un vehículo, se efectúa la tirada para impactar normalmente. Si se consigue impactar, deberá efectuarse otra tirada para determinar que área del vehículo ha sido alcanzada (o sea orugas, torreta, habitáculo, etc.), y a continuación tendrá que efectuarse una tirada de penetración que tiene en cuenta la Fuerza del arma y la cantidad de daños que ésta puede causar. Cada vehículo tiene diferentes valores de blindaje según sus diferentes localizaciones, y si la tirada de penetración es suficiente para atravesar el blindaje, el vehículo resultará dañado. Los daños se determinan mediante una tabla de daños que es exclusiva para cada vehículo. La información de juego de cada vehículo se suministra en forma de tarjetas de vehículo. La caja de Warhammer 40,000 incluye las tarjetas de los vehículos más comunes, pero puesto que hay demasiados vehículos como para incluirlos todos, las restantes tarjetas de vehículos iran apareciendo en próximos suplementos.

EQUIPO ESPECIAL

Los jugadores veteranos del antiguo Warhammer 40,000 descubrirán muchos cambios en la nueva versión del juego en lo que respecta a los numerosos artículos de equipo presentados. Quizás uno de los más significativos sea la introducción de cartas que representan a algunas de las armas más exóticas. Ciertos tipos de armas escasas y muy valiosas, como las granadas de Vórtice, sólo estarán disponibles para los personajes heroicos en forma de cartas de equipo especial. Puesto que un personaje tan sólo podrá tener un número limitado de cartas de equipo especial, esto limita la cantidad de este tipo de armamento y equipo. Realmente, esto actúa de una forma muy parecida al sistema de objetos mágicos de Warhammer y sirve para trazar una línea de distinción entre las armas convencionales como Bolters y rifles laser, y las armas de tecnología ancestral o misteriosamente alienígenas que son celosamente guardadas y empleadas únicamente por personajes suficientemente importantes, como por ejemplo los Inquisidores.

LISTAS DE EJERCITOS

La mayoría de jugadores querrán saber que sucederá con las listas de ejército existentes para su ejército. En su momento, todas las listas viejas quedarán reemplazadas por una nueva serie de libros denominados *Codex*. Cada Codex tendrá



JOHN BLANCHE

aproximadamente unas 96 páginas e incluirá información de trasfondo, guías de pintura, reglas especiales para las tropas y una lista de ejército detallada. También queremos incluir un informe de batalla y tantas fotos a color del ejército en acción como podamos meter en cada uno de los manuales de la serie. ¡Si estás pensando que esto se parece mucho a la serie de libros Ejércitos Warhammer que está apareciendo para Warhammer, el Juego de Batallas Fantásticas, estás en lo cierto! El primer Codex que aparecerá será el Codex dedicado a los Lobos Espaciales, seguido por los Codex de Orkos, Eldar y los demás Capítulos principales de Marines Espaciales. Obviamente, aún tardaremos un poco en publicar los Codex de todos los ejércitos, especialmente puesto que hemos de seguir publicando también los libros de la serie Ejércitos Warhammer. Para solucionar este problema, hemos incluido en la caja de Warhammer 40,000 un libreto denominado *Codex de Ejércitos*, que presenta las listas generales de todos los ejércitos del juego. Se trata de un compendio temporal de listas de ejércitos que te permitirá seguir empleando tus ejércitos o si lo deseas, empezar a coleccionar un nuevo ejército. A medida que vayan apareciendo los manuales de la serie Codex, estos irán reemplazando a la lista temporal, y finalmente podrá prescindirse por completo del libreto Codex de Ejércitos incluido en la caja de Warhammer 40,000.

PLANES FUTUROS

Además de la serie Codex de libros de ejércitos, también tenemos previsto un suplemento en caja para Warhammer 40,000. Su nombre es *Milenio Siniestro* y en él se expandirá el sistema juego añadiendo más tarjetas de vehículo, más cartas de equipo especial, y un detallado sistema de combate psíquico. Aunque nos hubiera gustado incluir todas las tarjetas de vehículo en la propia caja de Warhammer 40,000, era totalmente imposible sin aumentar también considerablemente el precio (¡y también habríamos necesitado una caja más grande!).

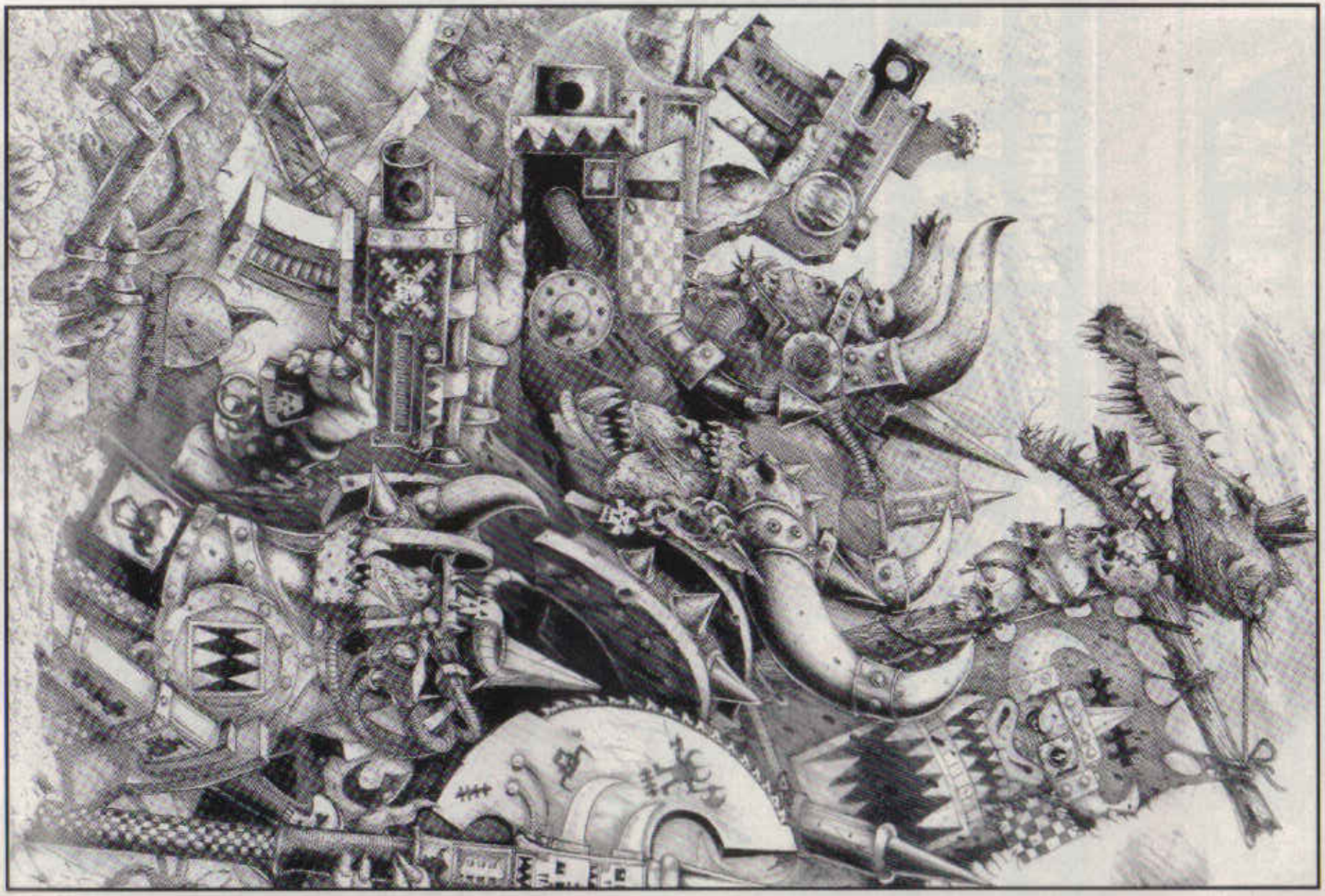
> ¿Quién puede saber lo que es posible, hasta que no has intentado lo imposible y lo has logrado?

NUEVAS MINIATURAS

Sin embargo, para empezar, la caja del juego contiene un sistema de juego psíquico fundamental para poder emplear los poderes psíquicos en el juego hasta que no esté disponible el sistema de cartas mucho más detallado presentado en Milenio Siniestro. Sabemos que muchos jugadores consideran las reglas de combate psíquico mucho menos importantes en Warhammer 40,000 que las reglas de magia en Warhammer, el Juego de Batallas Fantásticas, por lo que el nuevo sistema no será tan amplio como el sistema de magia de Warhammer Magia de Batalla (¡que proporciona 80 hechizos básicos tan sólo para los hechiceros humanos normales!). Gran parte del suplemento Milenio Siniestro estará dedicado a nuevas tarjetas de vehículo, cartas de equipo y más cartas de misión. La fecha prevista para poner a la venta Milenio Siniestro es Noviembre de 1994, pero ello depende mucho de como se desarrolle el trabajo en el Estudio de Diseño de Games Workshop, así que tendrás que estar atento a la página de noticias de White Dwarf para estar bien informado.

Tenemos montones de nuevas miniaturas en la cadena de producción y naturalmente oiréis hablar de ellas tan pronto como estén disponibles. Dave Andrews está trabajando actualmente en los nuevos Marines Espaciales del Caos, mientras que Jes Goodwin acaba de diseñar una nueva Armadura Acorazado Imperial y nuevos Marines Lobos Espaciales. También están casi a punto las nuevas miniaturas de plástico: el tanque *Leman Russ* y la Motocicleta a Reacción Eldar estarán pronto en producción. Kevin Adams ha acabado algunos Gretchins nuevos y está trabajando en más Orkos Espaciales. También está previsto un nuevo Guerrero Especialista Eldar, un nuevo Avatar, más tropas Eldar, más cajas de Marines Espaciales, nuevas cajas de miniaturas de plástico para representar a las tropas de las razas principales, y montones de miniaturas más que todavía están en la fase de diseño. Naturalmente, la revista White Dwarf te informará de todo ello en su momento.

Finalmente, no sería correcto acabar este artículo sin mencionar el magnífico trabajo con el que John Blanche ha contribuido al nuevo Warhammer 40,000. Cuando empezamos a rediseñar Warhammer 40,000, teníamos miedo de que el juego perdiera algo de su siniestra visión del futuro, del sórdido y despiadado elemento de ciencia-ficción gótica presentado en el reglamento original. Era importante transmitir claramente el paisaje del mortífero y desesperado universo de Warhammer 40,000, y la única forma de conseguir esto era con ilustraciones nuevas y agresivas. John se consagró a esta misión, trabajando hasta altas horas de la noche y durante fines de semana durante un periodo de varios meses para llevar a cabo sus mejores obras hasta hoy en día. Al hacerlo ha desarrollado un nuevo estilo que evoca admirablemente el sombrío y enloquecido futuro y que dice más sobre el Imperio del siglo 41 de lo que nunca podrían expresar las palabras. No es que haya una escasez de palabras para describir al Imperio, ya que Bill King ha colaborado con muchas secciones de relatos, que incluso le han hecho aplazar su viaje a América para escribir el nuevo material. En conjunto ha sido un gran trabajo de equipo por parte de todos los implicados, y me gustaría hacer extensivo mi agradecimiento a todos los miembros del Estudio, desde los maquetistas, artistas y escritores, hasta todos los hacen que todo esto ocurra desde sus posiciones en primera línea. ¡Por mi parte, yo ya estoy pensando en el año próximo y en las numerosas novedades para el nuevo Warhammer 40,000!



JOHN BLANCHE

WARHAMMER 40,000

MARINES ESPACIALES ANGELES SANGRIENTOS

DREADNOUGHT

Modelo diseñado por Jes Goodwin. El modelo se suministra sin pintar.

El Dreadnought de los Marines Espaciales es una de las máquinas de guerra mejor armadas y más peligrosas que pueden encontrarse en los campos de batalla del 41° Milenio. El Dreadnought está armado con un mortífero Multicañón de Fusión para destruir objetivos blindados o concentraciones de tropas y con un puño de combate con un Bolter de Asalto incorporado para aniquilar al enemigo a corta distancia.

Diseñado por Jes Goodwin. Este es un modelo para montar que precisa de cierta experiencia en modelismo.

¡INCLUYE CALCOMANIAS DE DREADNOUGHT DE LOS MARINES ESPACIALES Y ESTANDARTE A TODO COLOR

MINIATURAS CITADEL

¡ADVERTENCIA! Esta miniatura contiene plomo que puede ser dañino si se mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no están recomendadas para niños de menos de 14 años.

El Castillo de Citadel, el logo de Games Workshop y Space Marine son marcas comerciales de Games Workshop Ltd. Citadel, Games Workshop y Dark Angel marcas comerciales de Games Workshop Ltd. © Games Workshop Ltd. 1994. Todos los derechos reservados.

GAMES WORKSHOP

WARHAMMER

MAGIA Y TRABUCOS DE LOS ENANOS DEL CAOS

Por Rick Priestley

Los Enanos de Caos luchan generalmente con dos tipos de armas, ambas igualmente destructivas a su manera. La primera es el hacha a dos manos, un arma de mango corto con una hoja de duro metal que puede atravesar armaduras y partir a un adversario en dos. La segunda es el *trabuco*, un arma de fuego de corto alcance de efectos devastadores. El trabuco emplea una carga de pólvora para disparar fragmentos de hierro afilado contra el enemigo, aunque también puede disparar carbones al rojo vivo, postas, trozos de chatarra, e incluso piedras si es necesario. El arma tiene una construcción muy robusta, por lo que puede cargarse con mucha más pólvora y proyectiles que una simple arma de fuego. Además, el disparo de los trabucos resulta en un efecto balístico completamente diferente.

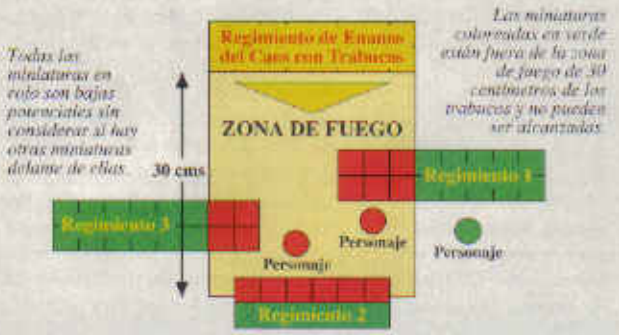
Cuando un regimiento de Enanos del Caos armados con trabucos dispara una andanada, toda su zona frontal queda saturada de afiladísimos fragmentos de metal volantes que se extienden barriendo un amplio frente. Al ser abatida la primera fila de guerreros enemigos, más metal cortante penetra en las filas posteriores, causando pérdidas catastróficas a todos los regimientos enemigos lo bastante desafortunados para estar delante. Los Trabucos poseen un alcance muy corto, ya que toda la potencia del disparo se dispersa tras recorrer una distancia muy corta, pero dentro de este alcance, los efectos son mortíferos.

Los Enanos del Caos armados con trabucos son también feroces guerreros en combate cuerpo a cuerpo. Su táctica preferida es disparar una única andanada al enemigo y tras ello cargar al combate cuerpo a cuerpo.

REGLAS DE JUEGO PARA EL TRABUCO

Un regimiento de tropas armadas con Trabucos dispara de una forma peculiar. El arma tiene un alcance de 30 centímetros y el regimiento tan sólo podrá disparar si no se mueve durante la fase de movimiento. Resuelve los resultados del disparo como se describe a continuación.

Proyecta una línea imaginaria desde el extremo del lado izquierdo del regimiento que se extienda a una distancia de 30 centímetros directamente delante del regimiento. Tras ello proyecta una línea similar desde el lado derecho. Finalmente proyecta una línea transversal para formar un área rectangular que se extienda a través de todo el frente del regimiento y hasta 30 centímetros frente a él. Esta zona está indicada en el diagrama inferior. Esta es la *zona de fuego* del regimiento de Enanos del Caos armados con trabucos.



Toda miniatura dentro de la zona de fuego es una baja potencial, incluso las miniaturas que estén detrás de otras miniaturas, o a cubierto. Tan sólo los objetivos que estén al otro lado de colinas o edificios estarán protegidos contra el fuego de los Trabucos. No importa cuantos Trabucos estén disparando; la única consideración importante es la zona de fuego barrida por la unidad. El número de filas en la unidad de Trabucos también tiene un efecto. Se supone que las miniaturas de la fila posterior también asoman sus armas y añaden sus disparos a la andanada. El efecto del disparo de las filas adicionales de Trabucos se describe más adelante.

Tira un dado por cada baja potencial en el interior de la zona de fuego para determinar si es alcanzada. Lo más fácil es tirar unidad por unidad, tirando un puñado de dados de una sola vez

Un regimiento de Enanos del Caos Armados con Trabucos

por unidad. Por ejemplo, si hay 16 bajas potenciales en una unidad enemiga, tira 16 dados para determinar cuantas miniaturas son impactadas. Algunos objetivos enemigos estarán inevitablemente sólo parcialmente dentro del área descrita, en cuyo caso deberás usar tu criterio para decidir si son bajas potenciales o no. La regla general es que una miniatura es una baja potencial si al menos la mitad de su peana está dentro de la zona de fuego, del mismo modo que en el caso de un objetivo de una máquina de guerra o una plantilla de hechizo. Por supuesto, será necesario emplear el sentido común, ya que nunca es posible medir con exactitud la proporción de la peana de una miniatura cubierta por una plantilla, por lo que si existe cualquier duda tendrás que llegar a un acuerdo con tu adversario o decidir la cuestión con una tirada de dados adicional.

Tira para impactar contra cada objetivo potencial empleando la Habilidad de Proyectiles (HP) de los Enanos del Caos como es habitual. No deberá aplicarse ninguno de los modificadores habituales a la tirada para impactar, excepto por obstrucción (-1 por obstrucción frágil y -2 por obstrucción sólida). Esto representa el hecho de que una andanada representa un enorme muro de disparos, donde las víctimas son impactadas porque están en su camino más que porque se haya apuntado contra ellas específicamente. Al tener los Enanos del Caos una HP de 3, esto representará que los objetivos serán normalmente impactados con un resultado de 4 ó más.

Resuelve cada impacto del modo habitual empleando la Tabla de Heridas. El Trabuco tiene una Fuerza de 3, pero es incrementada con un +1 por cada fila completa de Enanos del Caos detrás de la primera hasta un máximo de 5 (por ejemplo, tres filas completas incluyendo la frontal). Cualquier Enano del Caos en una fila detrás de la tercera está demasiado atrás como para asomar su arma.

Resuelve las tiradas de salvación por cada baja empleando el modificador apropiado (por ejemplo -1 si es F4 y -2 si es F5). No deberá aplicarse ningún modificador adicional, como en el caso de las armas de fuego, por causa del rápido descenso de la potencia del Trabuco. Una vez hayas determinado el número total de heridas infligidas a una unidad, retira las bajas normalmente. Procede con cada baja potencial, unidad o miniatura individual, hasta que todas las bajas potenciales hayan sido resueltas.

OBJETIVOS CON VARIAS HERIDAS

Una vez haya sido determinado el número total de heridas causadas, retira las bajas de las unidades objetivo exactamente como lo harías habitualmente por un disparo de arcos, ballestas etc. Es decir, si disparas contra una unidad compuesta por 20 Ogros de los cuales 16 son objetivos potenciales, tira 16 dados para impactar, calcula el número de heridas como de costumbre, y luego retira el número total de bajas apropiado. De esta forma, si causas 6 heridas, retirarás 2 miniaturas (puesto que tienen 3 heridas cada una) como lo harías por un disparo de arcos. Esto puede parecer obvio, pero es un fácil error asumir que porque tiras un dado por cada objetivo potencial las heridas tienen que ser distribuidas entre todos estos objetivos: ¡esto sería insoportablemente tedioso!

PERSONAJES Y MONSTRUOS

En el caso de personajes enemigos y miniaturas individuales con muchas heridas, tan sólo se tira un dado y tan sólo se sufre en general un máximo de una herida. Si un héroe está montado en un monstruo, entonces ambos serán objetivos potenciales si están situados dentro de la zona de fuego. En el caso de personajes y máquinas de guerra, cada miembro de la dotación, cada caballo o lobo que tire de un carruaje, y la propia máquina o carruaje serán objetivos potenciales suponiendo que se encuentren en el interior de la zona de fuego. Esto es en realidad el mismo caso que si la máquina de guerra o el carruaje fueran alcanzados por una plantilla de lanzador de rocas que les cubriera.

Si un monstruo con varias heridas, un personaje y un monstruo, una máquina de guerra, una miniatura de personaje, o una máquina de guerra es: a) la única miniatura en la zona de fuego, o b) el objetivo más próximo en la zona de fuego en distancia desde el frente de la unidad, entonces los trabucos pueden elegir *Concentrar el Fuego* sobre este objetivo solitario. Esto son malas noticias para el objetivo en cuestión, ya que una andanada concentrada de trabucos es la más mortífera de todas.

Cuando se dispara una andanada concentrada, tira un dado para impactar por cada uno de los Enanos de Caos en la línea frontal, aplicando modificadores únicamente por obstrucciones como se ha descrito anteriormente. Resuelve todos los impactos contra el objetivo como lo harías por disparos normales, con la adición de los modificadores de Fuerza por filas como antes. Si las miniaturas a las que se dispara son un carruaje, un personaje montando un monstruo, u otros objetivos múltiples, distribuye los impactos aleatoriamente exactamente como lo harías en el caso de los disparos normales.

ARMA	ALCANCE	FUERZA	TIRADA DE SALVACION
Trabuco	30 centímetros	F3+1 por fila hasta un máximo de F5	-1 si Fuerza 4 -2 si Fuerza 5

UNIDADES AMIGAS EN LA ZONA DE FUEGO

Esto es habitualmente la peor de las ideas que se te puedan ocurrir. Los fragmentos volantes de hierro, carbones al rojo vivo y otros proyectiles disparados por los trabucos de los Enanos del Caos no distinguen entre amigo y enemigo. Es por tanto vital para el general de los Enanos del Caos el situar apropiadamente a sus regimientos de tropas armadas con trabucos.

AGUANTAR Y DISPARAR

Una unidad armada con Trabucos puede *aguantar y disparar* contra una unidad enemiga que cargue contra ella si ésta empieza su movimiento más allá de la mitad de su distancia de carga, como de costumbre. Los Enanos del Caos armados con Trabucos retrasan sus disparos hasta el último momento. Entonces concentran el fuego sobre el enemigo que carga del mismo modo descrito para disparar a personajes aislados y máquinas. Tira 1D6 por cada Enano del Caos en la fila frontal, ignorando los modificadores para impactar como es habitual para los Trabucos (el -1 que se aplica generalmente a las tropas disparando contra tropas enemigas cargando no se aplica con los Trabucos). Calcula las heridas y retira las bajas como de costumbre, aplicando el modificador de Fuerza por una segunda o tercera fila. Si una unidad de Trabucos aguanta y dispara, la unidad sólo disparará contra quién cargue contra ella, no a otras tropas dentro de su zona de fuego, ¡porque los Enanos del Caos esperarán hasta que su enemigo esté lo bastante cerca como para absorber toda la energía del disparo!

RESUMEN DE REGLAS

1. Determina cual es la zona de fuego de 30 centímetros frente a la unidad, extendiéndola a través del frente de la unidad.

2. Tira para impactar por cada miniatura en el interior de la zona de fuego. Es conveniente ocuparse de una unidad objetivo a la vez. Tira el número apropiado de dados para determinar los impactos obtenidos, determina las heridas y efectúa las tiradas de salvación. Finalmente retira el número apropiado de bajas.

3. Repite el procedimiento hasta que todos los impactos potenciales hayan sido resueltos.

4. Los Enanos del Caos armados con Trabucos no pueden moverse y disparar en el mismo turno.

5. La Fuerza del impacto es de 3 por fila completa, incrementando a 4 por dos filas completas y a un máximo de 5 por tres filas completas. Las filas que no estén completas no cuentan, y los modificadores de salvación se ajustan de acuerdo a la Fuerza como es habitual.

6. Es posible concentrar el fuego contra un objetivo individual si es el único objetivo en la zona de fuego o si es el objetivo más próximo. Resuelve el disparo como lo harías en un disparo normal, tirando una vez para impactar por cada Trabuco en la fila frontal.

Toros Centauros Enanos del Caos

HEROE TORO CENTAURO

TORO CENTAURO

PORTAESTANDARTE

UN EJERCITO DE ENANOS DEL CAOS SE PREPARA PARA LA BATALLA

Brujo Enano del Caos Montado en Lammasu

ESTANDARTE DE GUERRA DEL HECHICERO

DETALLE DEL LAMMASU

ESTANDARTE DEL EJERCITO DE ENANOS DEL CAOS Y GALLARDETES

HOBGOBLINS

Los Hobgoblins son más altos que los Goblins, pero mucho menos corpulentos que los Orcos. De hecho, su aspecto es delgaducho y escurridizo, con ojos de mirada aviesa y bocas repletas de puntiagudos dientes. Los Enanos del Caos emplean a muchos malignos Hobgoblins en sus ejércitos, pero en realidad no confían en ellos. Los Enanos del Caos saben que los demás pieles verdes desprecian a los Hobgoblins, y que éstos necesitan la protección de los Enanos del Caos para sobrevivir.

PORTAESTANDARTE

PALADIN

HOBGOBLIN

MUSICO CON TAMBOR

UN REGIMIENTO DE HOBGOBLINS

HEROE

CARTAS DE MAGIA DE LOS ENANOS DEL CAOS

Por Grant Williams

Los Brujos Enanos del Caos gobiernan en la Torre de Zharr-Naggrund como amos y señores de los Enanos del Caos y sumos sacerdotes de Hashut. Su ciencia es profunda y ancestral, el estudio de las máquinas y la magia combinados para producir artefactos arcanos de gran poder destructivo.

Fueron los Brujos Enanos del Caos quienes construyeron la ciudad en épocas pasadas, quienes cincelaron su forma en la obsidiana, levantaron sus oscuras torres y forjaron sus inmensos pórticos. Los Brujos son poco numerosos, probablemente no más de unos pocos centenares entre toda la raza de los Enanos del Caos.

En el Templo de Hashut, los Brujos Enanos del Caos se reúnen en cónclaves malignos para diseñar sus planes de conquista. No hay un líder ni una jerarquía formal entre ellos, pero la voz más fuerte pertenece al más viejo y poderoso, ya que los Enanos del Caos respetan la edad y el conocimiento tanto como los otros Enanos. Cada Brujo Enano del Caos controla parte de la ciudad, con sus talleres y forjas, esclavos y guerreros, como parte de su dominio personal.

Cuando los Brujos Enanos del Caos emplean la magia, ésta se filtra gradualmente en sus cuerpos, provocando cambios en ellos que son tanto únicos como horribles. Empezando por sus pies, el Brujo Enano del Caos empieza lentamente a convertirse en una piedra inmóvil. Primero sus piernas se vuelven grises y sólidas, por lo que es incapaz de moverse, y sus seguidores se ven obligados a transportarlo arriba y abajo o bién les hace construir un ingenio mecánico para poder moverle. Esta condición se extiende gradualmente hacia arriba a través de todo el cuerpo del Brujo, hasta que éste es totalmente de piedra. Estas estatuas de Brujos Enanos del Caos están alineadas a lo largo de las carreteras de alrededor de la torre de Zharr-Naggrund, formando fila tras fila de grises piedras que vigilan el acceso a la ciudad.

Para preparar tus nuevas cartas de hechizos, haz una fotocopia en color de las siguientes páginas de White Dwarf. Recorta cada tarjeta dejando la parte delantera y la trasera unidas entre sí. Coloca una fina capa de pegamento sobre la parte trasera de la carta y dobla por la línea de puntos. Finalmente, recorta con unas tijeras cualquier trozo de papel que sobresalga y las cartas ya estarán listas para el juego. Si quieres que las cartas queden más robustas, separa las dos partes y pégalas por delante y por detrás en un trozo de cartulina antes de recortarlas.

ENERGIA 2 — ALCANCE: 90 cms

RUGIDO DE MALDICION

Los ojos del Brujo resplandecen de energía y su cabeza comienza a transformarse, adoptando el aspecto del feroz Dios Toro Hashut. Enormes cuernos retorcidos brotan de sus sienes y enormes fosas nasales acompañadas vomitan humo y fuego. El brujo transformado levanta su cabeza de toro y lanza un ensordecedor rugido a través del campo de batalla. Las unidades amigas que lo oyen se sienten llenas de valor, mientras que sus enemigos caen presas de la desesperación y el terror. Todas las unidades enemigas trabadas en combate cuerpo a cuerpo deberán efectuar un chequeo de pánico inmediatamente. Si no lo superan quedarán desmoralizadas y huirán directamente del campo más próximo. Todas las unidades amigas que estén huyendo dentro del alcance del hechizo se reagruparán automáticamente.

ENERGIA 2 — ALCANCE: 45 cms

LAS SOMBRAS DE HASHUT

El ojo abierto del brujo se cierra y una figura sólida emerge a tres metros de él. Su aspecto es el mismo de Hashut el poderoso Dios de los Enanos del Caos. Con un rugido ensordecedor, el toro de sombras carga hacia delante apisonando todo lo que encuentre en su camino. El jugador proyecta una línea de 45 centímetros desde el brujo. Cada miniatura que sea alcanzada por la línea sufre un impacto de F4 que causa 1 herida. Cualquier unidad que sufra una o más bajas por la Sombra de Hashut deberá efectuar de inmediato un chequeo de pánico.

Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Reservados todos los derechos. Puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

ENERGIA 1

CHARCO DE MAGMA

El brujo se transforma en lava fundida que se filtra en el suelo. Tras ello, el Brujo reaparece en otra parte del campo de batalla, filtrándose lentamente a través del suelo, recobrando entonces su forma gradualmente y solidificándose. El Charco de Magma puede emplearse para mover al Brujo al combate cuerpo a cuerpo, en cuyo caso podrá luchar normalmente desde la siguiente fase de combate en adelante y se considerará que ha cargado en el primer turno de combate.

ENANOS DEL CAOS

HECHIZO

ENERGIA 1 ALCANCE: 15 cms

PELLEJO LLAMEANTE

El Brujo puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o sobre una miniatura determinada en un radio de 15 centímetros. La piel de la miniatura afectada empieza a brillar y chisporrotear al rojo vivo. El pellejo llameante negará cualquier herida sufrida por la miniatura si se obtiene en una tirada de 1D6 un resultado de 4, 5 ó 6. En combate cuerpo a cuerpo, cualquier miniatura que impacte al pellejo llameante sufrirá un impacto automático de F3 por cada impacto obtenido, debido al intenso calor. Coloca esta carta al lado de la miniatura o en algún lugar apropiado de la mesa de juego para indicar que está en juego. Una vez lanzado, el hechizo permanecerá en efecto durante el resto de la batalla, hasta que sea disperso o el Brujo muera. Tan sólo un Pellejo Llameante puede estar en efecto a la vez.

ENANOS DEL CAOS

HECHIZO

ENERGIA 3 ALCANCE: 60 cms

ERUPCION

El Brujo entona palabras de energía y golpea con su báculo en el suelo. Puede oírse un leve crujido y entonces la tierra estalla esparciendo lava fundida y nubes de ceniza ardiente. Coloca la plantilla circular de 8 centímetros de diámetro sobre el objetivo para representar el área de erupción. Cualquier miniatura bajo la plantilla tendrá que obtener un resultado igual o menor que su Atributo de Iniciativa para apartarse a tiempo. Cualquier miniatura que no consiga apartarse a tiempo será vaporizada instantáneamente por la lava fundida. Las máquinas de guerra, como los lanzadores de rocas o los carruajes de guerra, se consumirán inmediatamente (aunque los miembros de su dotación pueden efectuar la tirada para evitar la muerte); los edificios cuya mitad al menos esté bajo la plantilla se derrumbarán si se obtiene en una tirada de 1D6 un resultado de 4, 5 ó 6.

ENANOS DEL CAOS

HECHIZO

ENERGIA 2 ALCANCE: 45 cms

NUBE DE CENIZA

El brujo invoca una nube de ardiente ceniza volcánica que aparece sobre cualquier unidad en un radio de 45 centímetros. La nube de ceniza escuece los ojos de los miembros de la unidad enemiga y causa tos y ahogo. La unidad afectada tendrá los valores de sus Atributos de Movimiento, Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Iniciativa y Ataques reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta el inicio de la siguiente fase de magia. Este hechizo tan sólo es efectivo contra objetivos vivos y no tendrá efecto si se lanza contra No Muertos o Demonios.

ENANOS DEL CAOS

HECHIZO

Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Reservados todos los derechos. Prohibida la reproducción total o parcial.

ENERGIA 2 ALCANCE: 60 cms

LA MALDICION DEL BRUJO

El brujo se mueve hacia una miniatura enemiga y le lanza la maldición de los Brujos Enanos del Caos. La víctima empieza a convertirse en piedra lentamente, desde los pies hacia arriba. Para llevar a cabo cualquier acción, la miniatura tendrá primero que efectuar una tirada de 2D6 y obtener un resultado inferior a su Atributo de Fuerza al principio de cada turno. Si tiene éxito, podrá actuar normalmente ese turno; en caso contrario, la miniatura no podrá hacer nada ya que el pesado volumen de su pétrea forma se muestra demasiado difícil de mover. La maldición se prolongará por el resto de la batalla, hasta que sea dispersada, o hasta que el Brujo muera o decida poner fin al hechizo. Coloca la carta al lado de la miniatura afectada. El Brujo puede poner fin al hechizo en su turno de la fase de magia retirando la carta de la mesa de juego; el hechizo podrá ser usado de nuevo normalmente a partir de la siguiente fase de magia.

ENANOS DEL CAOS

HECHIZO

ENERGIA 2 ALCANCE: 45 cms

TORMENTA DE LAVA

Con un gesto del brazo del Brujo, el aire se llena de bolas de lava fundida. La Tormenta de Lava vuela en línea recta hasta una distancia de 45 centímetros, alcanzando a la primera unidad en su trayectoria. La Tormenta de Lava causa 2D6 impactos sobre la unidad objetivo y cada impacto causará una herida si se obtiene en una tirada de 1D6 un resultado de 4, 5 ó 6. No se permite ninguna tirada de salvación, ni tan sólo por armaduras mágicas.

ENANOS DEL CAOS

HECHIZO

ENERGIA 3

LLAMAS DE AZGORH

El brujo exhala arremolinados torrentes de fuego mágico. Emplea la plantilla en forma de lágrima incluida en Warhammer y coloca el extremo estrecho junto a la peana del brujo y el extremo ancho sobre el objetivo. Cualquier miniatura bajo la plantilla será impactada si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Cualquier miniatura impactada sufrirá un impacto de F4 por causa de las feroces llamas. No se permite ninguna tirada de salvación, ni tan sólo por armaduras mágicas.

ENANOS DEL CAOS

HECHIZO

ENERGIA 2

PUÑO DE FUEGO

Las manos del brujo quedan envueltas en brillantes cintas de fuego mágico que se deslizan y golpean a sus adversarios en combate cuerpo a cuerpo. Cualquier adversario en combate cuerpo a cuerpo que sea impactado es automáticamente herido y sufre no una sino 1D3 heridas por el fuego mágico. Las tiradas de salvación por armadura pueden llevarse a cabo normalmente. El hechizo permanece en juego hasta que sea dispersado. Coloca la carta de hechizo junto al Brujo o al borde de la mesa de juego para indicar que el hechizo está en efecto.

ENANOS DEL CAOS

HECHIZO

Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Reservados todos los derechos. Puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

WARHAMMER 40,000

BATALLAS EN EL SINIESTRO UNIVERSO DEL LEJANO FUTURO

La nueva versión en caja de Warhammer 40,000 contiene 80 nuevas Miniaturas Citadel (20 Marines Espaciales, 20 Orkos Espaciales y 40 Gretchin con rifles automáticos), un reglamento detallado, un manual de equipo, el manual Codex Imperialis de información de trasfondo, un libreto de escenarios, plantillas de explosiones a todo color, marcadores, hoja de consulta rápida y 20 edificios en ruinas recortables. También se incluyen en la caja cartas de Equipo, cartas de Misión, tarjetas de Vehículo y Armadura Acorazado, cartas de Escuadra y referencia de Armamento, una guía de pintura a todo color para las miniaturas incluidas, 10 dados normales y 4 dados especiales para resolver el fuego de las armas pesadas y la artillería.

Warhammer es una Marca Registrada propiedad de Games Workshop Ltd. Games Workshop y el logotipo de Games Workshop son marcas comerciales de Games Workshop Ltd.
Copyright © Games Workshop Ltd., 1994. Todos los derechos reservados.

GAMES WORKSHOP™

WARHAMMER 40.000

LOS MARINES ESPACIALES

Los Legionarios del Adeptus Astartes son conocidos popularmente como los Marines Espaciales, los más mortíferos y temibles guerreros humanos que han existido jamás. En algunos aspectos no son realmente humanos, sino superhombres, superiores en casi todo a un hombre normal.

Comparados con los prolíficos billones de habitantes de la humanidad, en realidad hay muy pocos Marines Espaciales. Hay demasiado pocos como para formar las únicas fuerzas de combate del Imperio. Los Marines Espaciales son las tropas de élite del Imperio, un núcleo de tropas de choque muy móviles, adiestradas para luchar en tierra y en el espacio. En el campo de batalla, se espera que tomen parte en los ataques más peligrosos e importantes, y que resistan en sus posiciones sin importar lo desesperada que sea la situación.

A los Marines Espaciales se les encargan todo tipo de misiones peligrosas, como ataques relámpago tras las líneas enemigas, ataques de infiltración para capturar posiciones vitales y ofensivas en los túneles de las ciudades ocupadas por el enemigo. También llevan a cabo largos viajes de exploración y conquista en nombre del Imperio, estableciendo cabezas de puente en los planetas que están demasiado bien defendidos para que posteriormente puedan ser atacados con el apoyo de la Guardia Imperial.

CAPITULOS

Los Marines Espaciales están organizados en pequeños ejércitos independientes denominados Capítulos. Cada Capítulo tiene sus propias astronaves, sus propios uniformes, su propia identidad particular y sus tradiciones características. La mayoría de Capítulos operan desde un mundo propiedad del Capítulo, conocido como el Planeta del Capítulo. Los Planetas de los Capítulos son parte del Imperio, pero están gobernados por el Capítulo de Marines Espaciales que tiene su base en él. Algunos Capítulos no tienen su base en ningún planeta: su base de operaciones puede ser una enorme flota espacial, un asteroide orbital, o una gigantesca estación orbital.

Todos los Marines Espaciales que forman parte del Capítulo pertenecen a un culto marcial. En muchos casos, los cultos marciales de los Marines Espaciales conservan tradiciones y rituales más antiguos que el propio ritual de la Eclesiarquía Imperial. Hay rumores que dicen que muchos de estos rituales son primitivos y en muchas ocasiones siniestros. Los Marines Espaciales que pertenecen a un Capítulo son por tanto hermanos espirituales además de hermanos de armas. Este doble nexo como guerreros físicos y espirituales es muy importante, y es lo que hace que los Marines Espaciales sean unos guerreros tan consagrados a su tarea.

ORIGENES

Los Marines Espaciales fueron creados en el albor de la historia Imperial, hace aproximadamente diez mil años. Algunos de los Capítulos pueden remontar su historia hasta esa época. Estos son los Capítulos de la Primera Fundación, creados por los científicos del Emperador para formar parte en la Gran Cruzada. Desde entonces se han creado muchos más Capítulos de Marines Espaciales, siendo los más recientes de la Veintiseisava Fundación. La tabla presentada más adelante indica los nombres los veinte Capítulos de Marines originales y sus primeros comandantes (Primarcas), así como el color de su uniforme. Muchos de estos Capítulos participaron en la rebelión conocida como la Herejía de Horus y posteriormente fueron destruidos o condenados a un exilio permanente.

LA PRIMERA FUNDACION

Esta tabla indica las designaciones numéricas, nombres, Primarcas, y color distintivo original de los veinte primeros Capítulos de Marines Espaciales. Los que están marcados con un asterisco se rebelaron durante la Herejía de Horus y ya no pertenecen a las fuerzas Imperiales (algunos han sobrevivido como Renegados del Caos en las infernales regiones espaciales del Ojo del Terror). Los nombres y la historia de los Capítulos 2 y 11 fueron eliminados de los archivos Imperiales después de la Herejía de Horus. El nombre del Capítulo 16, los Lobos Lunares, fue cambiado por el de Hijos de Horus antes de la Herejía de Horus, y posteriormente al de Legión Negra, bajo cuyo nombre sirve actualmente al Caos.

ORGANIZACION DE LOS CAPITULOS

Existen aproximadamente un millar de Capítulos de Marines Espaciales en la actualidad. Los Capítulos están dispersos bastante equitativamente por toda la galaxia, algunos fuera de los confines

CAPITULOS DE LA PRIMERA FUNDACION

Número	Nombre	Primarca Fundador	Color
1	Angeles Oscuros	Lion El'Jonson	Verde Oscuro
2	*Eliminado de los Archivos Imperiales*		
3*	Hijos del Emperador	Fulgrim	Purpura
4*	Guerreros de Hierro	Perturabo	Blanco
5	Cicatrices Blancas	Jaghatai Khan	Blanco
6	Lobos Especiales	Leman Russ	Gris
7	Puños Imperiales	Rogal Dorn	Amarillo/Oro
8*	Amos de la Noche	Night Haunter	Azul Oscuro
9	Angeles Sangrientos	Sanguinius	Rojo
10	Manos de Hierro	Ferrus Manus	Negro
11	*Eliminado de los Archivos Imperiales*		
12*	Demonologos de Mundo	Angron	Negro
13	Ultramarinos	Roboute Guilliman	Azul
14*	Guardia de la Muerte	Mortarion	Blanco
15*	Mil Hijos	Magnus the Red	Rojo
16*	Lobos Lunares	Horus	Negro
17*	Portadores de la Palabra	Lorgar	Rojo
18	Salamandras	Vulkan	Verde Oscuro
19	Guardia Implacable	Corax	Negro
20*	Legión Alfa	Alpharius	Azul

* *Capítulos que se unieron al Caos durante la Herejía de Horus*

del Imperio, la mayoría alrededor de las áreas ocupadas por Orkos y otras razas hostiles a la humanidad. En todo momento, aproximadamente la mitad de los Capítulos están participando en misiones de exploración, buscando nuevos mundos para conquistar y cazando alienígenas hostiles hasta su extinción.

El Señor de cada Capítulo de Marines Espaciales es su líder y jefe espiritual. Un Señor de Marines Espaciales no sólo dirige a sus tropas en combate, sino que actúa como cabeza visible de todo el Capítulo. Como algunos Capítulos gobiernan planetas enteros, un Señor de Marines Espaciales puede actuar también como jefe de gobierno, convirtiéndose de hecho en el Gobernador Imperial de todo el planeta.

Cada Capítulo cuenta con una organización de apoyo de considerable tamaño, preparada para suministrar todo lo necesario para cubrir las necesidades de las unidades de combate de los Marines Espaciales del Capítulo. Esto incluye armerías, fábricas de armamento pesado, astilleros y factorías para construir y mantener astronaves y vehículos, laboratorios de investigación, bibliotecas de información, sistemas de comunicación y capillas del culto. Estas organizaciones cuentan con un personal mucho más numeroso que las unidades de combate, pero tan sólo una pequeña parte de éste está compuesto realmente por Marines Espaciales. La mayoría son esclavos hereditarios del Capítulo. Estos esclavos nacieron para servir al Capítulo. Son bien tratados, reciben una buena educación, y desarrollan un papel muy importante dentro del Capítulo. Los esclavos se consideran a sí mismos como parte del Capítulo, y su lealtad está fuera de toda duda.

LOS ANGLES OSCUROS

De los Hermanos de Armas de los Angeles Oscuros la historia no puede hablar, ya que no hay ningún archivo de los orígenes del Capítulo Oscuro, ni de su participación en la Gran Cruzada, ni de sus actos durante las terribles guerras de la Herejía de Horus. Sólo queda la leyenda, la leyenda de que una vez los Angeles Oscuros sucumbieron al borde del Caos, de que esa inmunda traición mancillo el valor del Capítulo e hizo inútiles todos los posteriores actos de virtud. Sin embargo, regresaron bajo el manto del amor del Emperador y se arrancaron del verdadero seno de la tentación. Quizás buscaron el perdón del Emperador demasiado tarde, ya que desde entonces han llevado la Marca de los No Perdonados. ¿Pueden diez mil años de purgatorio absolver a aquellos para los que cada batalla es una redención? ¿Pueden ser las almas perdidas de los muertos las que suplican la absolución que conlleva la victoria?

UNIDADES DE COMBATE

La organización de las unidades de combate de los Marines Espaciales fue establecida por los Altos Señores de la Tierra en la reorganización de los Capítulos de Marines Espaciales tras la Herejía de Horus. Las ordenanzas militares que establecen la organización y efectivos de los Marines Espaciales se denominan globalmente el *Codex Astartes*.

Aunque no se puso por escrito hasta después de la reclusión del Emperador, el Codex Astartes es considerado tradicionalmente obra suya. Durante los diez mil años transcurridos desde que apareció el Codex Astartes original, muchos Capítulos han introducido sus propias variaciones. En algunos casos, su organización y equipo difieren completamente de los establecidos en los rígidos dictámenes del Codex Astartes. Sin embargo, en la mayoría de los casos, los Marines Espaciales de la actualidad siguen las detalladas normas de organización creadas hace diez mil años. Unos pocos Capítulos consideran el Codex Astartes un texto sagrado, y siguen estrictamente sus normas, considerando la menor desviación de ellas el equivalente a una herejía. La organización presentada más adelante es la del Codex Astartes, y puede considerarse la pauta normal de la organización de los Marines Espaciales.

Los Capítulos de Marines Espaciales están organizados en compañías, el número exacto de las cuales varía de Capítulo a Capítulo, pero que generalmente es de diez. Una compañía está al mando de un Capitán Marine Espacial. Hay diez escuadras en una compañía, cada una de las cuales está compuesta por nueve Marines Espaciales más un Sargento Marine Espacial.

La primera Compañía está compuesta por los Marines Espaciales más veteranos y experimentados en el combate. Esta es la compañía más antigua y respetada, y sus miembros emplean en batalla las Armaduras de Exterminador, así como el resto de equipo normal de los Marines Espaciales.

La décima compañía es la compañía de adiestramiento. Sus sargentos son más viejos y veteranos, pero los Marines Espaciales que componen la compañía son los menos experimentados de todas las tropas del Capítulo. Después de un periodo de servicio en la compañía de adiestramiento, los Marines Espaciales son asignados a las demás compañías para reemplazar las bajas.

Los Marines Espaciales individuales están adiestrados en el uso de todo el equipo, pero en batalla cada escuadra de Marines está equipada de una de estas tres formas: como una escuadra de Devastadores, como una escuadra de Asalto, o como una escuadra Táctica. Las escuadras de Marines Devastadores emplean una elevada proporción de armas pesadas; las escuadras de Asalto emplean sobre todo armas de combate cuerpo a cuerpo; las escuadras Tácticas son las empleadas como unidades de combate fundamentales.

Lobos Espaciales Cazadores Grises defienden su posición.

LA ANATOMIA DE LOS MARINES ESPACIALES

Un Marine Espacial empieza su adiestramiento cuando es poco más que un muchacho. Al mismo tiempo, una serie de órganos genéticamente seleccionados son implantados en su cuerpo. Estos actúan sobre la química natural del cuerpo, junto con la hipnoterapia y el entrenamiento físico. Por ejemplo, la implantación de un pequeño órgano llamado Biscopea acentúa enormemente el efecto de las hormonas controlando el crecimiento de los músculos, y como resultado los Marines Espaciales se desarrollan hasta ser tremendamente fuertes.

Todos los implantes de los Marines Espaciales funcionan en conjunción con los tejidos corporales para estimular las habilidades naturales o para crear habilidades completamente nuevas. Estos implantes no funcionarían en un adulto totalmente desarrollado; se basan en intervenir en el proceso natural de crecimiento del cuerpo para incorporarse a la fisiología del Marine Espacial.

Los implantes de órganos se combinan con un férreo programa de entrenamiento físico y espiritual. Esto se consigue mediante la sugestión hipnótica, la meditación prolongada, estrictas pruebas espirituales, y una iniciación gradual en los ritos del culto del Capítulo. Todos estos procesos sirven para endurecer los poderes mentales del Marine y agudizar sus sentidos instintivos.

Corazón Secundario. Los Marines Espaciales tienen dos corazones: su corazón natural y un segundo situado en el lado derecho del pecho. El segundo corazón crece a partir de una célula germinal implantada.

Osmodula. El endurecedor de huesos. Este pequeño implante hecho en la parte inferior del cerebro afecta al crecimiento de los huesos. Los Marines Espaciales tienen unos huesos tremendamente fuertes y su caja torácica está fundida formando un sólido armazón protector.

Neuroglotis. Masticando, probando o oliendo una substancia, un Marine Espacial puede determinar su toxicidad o su contenido nutritivo. Este órgano también permite al Marine Espacial identificar olores sutiles de la misma forma que un perro rastreador.

Hemastamen. El generador de sangre. La sangre de los Marines Espaciales es de un color rojo muy brillante y mucho más eficiente que la sangre humana normal.

Organo de Larramans. El Sanador. Cuando un Marine Espacial es herido, la sangre forma instantáneamente una capa de tejido cicatrizante, deteniendo la hemorragia y protegiendo la herida. Este órgano es responsable de la producción de las células sanguíneas especiales denominadas células Larramans, que hacen que esto sea posible.

Nodo Catalepseano. Los Marines Espaciales pueden hacer descansar a la mitad de su cerebro en cualquier momento, y por tanto permanecer despiertos durante días seguidos sin que les sea necesario dormir. El Nodo Catalepseano que hace que esto sea posible se implanta en el cerebro, donde controla los ritmos circadianos del sueño y la respuesta a la privación del sueño.

Preomnor. Los Marines Espaciales tienen un segundo pre-estómago que le permite comer sustancias que de otra forma serían venenosas o indigestibles. Los venenos mortales son neutralizados o aislados en él del tracto digestivo.

Omofagea. Los Marines Espaciales pueden adquirir parte de la memoria de una criatura o persona comiendo su carne. Este órgano especial se implanta entre las vértebras torácicas y la pared del estómago. Funciona absorbiendo el material genético de la propia carne.

Pulmones Múltiples. Los Marines Espaciales tienen tres pulmones y pueden cerrar sus pulmones normales en favor del pulmón múltiple biogenético. El pulmón múltiple permite al Marine respirar en atmósferas tóxicas o incluso sumergido en agua.

Oído Lyman. Los Marines Espaciales no tienen los órganos internos de la oreja normal humana. Estos son extraídos y reemplazados por los oídos Lyman. Su capacidad de audición no es sólo más aguda, sino que puede filtrar o aumentar sonidos específicos. El órgano también afecta al equilibrio, por lo que es improbable que un Marine quede aturdido o desorientado como resultado de un movimiento brusco.

Membrana An-Sus. El órgano de animación suspendida. Este implante cerebral permite al Marine Espacial entrar voluntariamente en un estado de animación suspendida, en el que puede sobrevivir durante siglos si es necesario.

Melanocromo. El órgano de la pigmentación. La color de la piel de un Marine Espacial es foto-cromático, y reacciona casi instantáneamente a la intensidad solar. El Melanocromo protege la piel y proporciona una protección parcial contra la radiación.

Riñón Olítico. Los Marines Espaciales tienen un riñón adicional que filtra las sustancias dañinas de su sangre. Un Marine puede entrar en un trance en que sus corazones bombean frenéticamente la sangre de su cuerpo mientras el riñón olítico la purifica. Este sistema de desintoxicación de emergencia permite al Marine Espacial sobrevivir a venenos y gases letales incluso para sus otros órganos protectores.

Biscopea. El constructor de músculos. Este pequeño órgano se implanta en la cavidad torácica, donde produce unas hormonas especiales que refuerzan la formación de los músculos. Los Marines Espaciales son muy musculosos y muy fuertes.

Mucranoide. El regenerador de la piel. Este órgano responde a una terapia química que hace que el Marine exude una substancia protectora parecida a la cera que regenera y protege su piel. Los Marines forman un capullo alrededor de su cuerpo con esta sustancia antes de entrar en animación suspendida. El proceso les protege incluso hasta cierto punto del vacío y de las temperaturas extremas.

Glándula de Betcher. El mordisco venenoso. Un Marine Espacial puede sintetizar un veneno que almacena en esta glándula salival modificada. El veneno es altamente ácido. El Marine Espacial no sólo puede escupir el veneno, sino que puede emplear el ácido corrosivo para perforar hasta los metales más resistentes.

Progenoides. El generador de genes. Cada Marine Espacial tiene estos órganos, uno implantado en el cuello y otro en el pecho. Los órganos responden a la presencia de los demás implantes del cuerpo creando las células germinales correspondientes a estos implantes. Estas células germinales crecen y son almacenadas en los órganos progenoides. Los órganos progenoides maduros pueden ser retirados y cultivarse con ellos nuevos implantes artificiales. Esta es la única forma en que se pueden crear nuevos implantes, por lo que un Capítulo depende de sus Marines Espaciales para crear a las futuras generaciones de Marines Espaciales.

Oculobe. Gracias a este órgano, los Marines Espaciales tienen una visión mucho más aguda que la de un hombre normal. Además pueden ver en la oscuridad.

Interfase. La caja torácica endurecida y que actúa como un armazón protector de los Marines Espaciales está cubierta por una membrana rígida. Las conexiones neurales de la neurona penetran en la médula del Marine Espacial, conectando sus nervios motrices a la interfase. Las conexiones de la interfase se unen a la servoarmadura, o a otros tipos de armadura, controles de equipo o monitores. Esto permite al Marine controlar las armaduras de combate como si fueran parte de su propio cuerpo. También permite que puedan obtenerse lecturas del ritmo cardíaco y de otros signos vitales del Marine Espacial en un monitor en el exterior de su armadura.

MARINES ESPACIALES

TECNOMARINE

Los Tecnosacerdotes de Marte son los guardianes de la vieja ciencia de la Tierra y cada Capítulo Marine Espacial envía una parte de sus jóvenes iniciados al Adeptus Mecanicus, donde los Tecnosacerdotes les introducen en los Misterios Mecánicos, que es como se denominan los ritos del Adeptus Mecanicus. Los Tecnomarines de un Capítulo se encargan de la manufactura y el desarrollo de las armas, dirigen los astilleros y toman el mando cuando se requiere su experiencia. Son oficiales de alta graduación y muy respetados, pudiendo estar al mando de los Servidores ciborg.

BIBLIOTECARIO

La Biblioteca de un Capítulo es su centro de mando y comunicaciones. Como las comunicaciones interestelares se llevan a cabo por medios psíquicos, la mayoría de los Marines Espaciales que trabajan en la Biblioteca son poderosos psíquicos. Se denominan Bibliotecarios y son reclutados entre los jóvenes psíquicos primarios entrenados por la Adeptus Astra Telepática. Los psíquicos son una parte esencial de toda fuerza de ataque, porque son los únicos capaces de comunicarse a distancias interestelares. También tienen potentes poderes psíquicos que pueden emplear para apoyar sobre el campo de batalla a las armas convencionales de los Marines Espaciales normales.

Los Bibliotecarios tienen un rango militar, que describe tanto su función como su posición. El Semántico es el rango inferior en el campo de batalla; su misión en combate apoyar a sus hermanos Marines y preparar el informe de las batallas para los archivos del Capítulo. El Codiciario también proporciona apoyo, evalúa los informes de los Semánticos y hace los informes estratégicos de las batallas para los archivos del Capítulo. El Epistolario es un Bibliotecario más poderoso; su función corresponde a la de oficial psíquico, o jefe de comunicaciones. Puede transmitir y recibir mensajes psíquicos sobre el campo de batalla. El más importante de todos los Bibliotecarios que lucha en el campo de batalla es el Bibliotecario Jefe, superior en rango y poder psíquico a todos sus compañeros.

MEDICOS

Una proporción de los jóvenes Marines Espaciales son entrenados como personal médico y se unen al Apotecario, el hospital y centro de investigación biológica del Capítulo de Marines Espaciales. Se unen a las fuerzas de combate como médicos de batalla, pero su misión principal es recuperar las glándulas progenoides de los Marines Espaciales moribundos. Puesto que estas glándulas contienen las células germinales que se necesitan para crear futuros Marines Espaciales, es vital salvar todas las que se puedan tras la batalla. La pérdida de material genético valioso puede reducir seriamente la potencia de combate del Capítulo de los años venideros.

Médico Angel Sangriento

CAPELLANES

Los Capítulos de Marines Espaciales originales se fundaron en vida del Emperador y antes de la aparición del Culto Imperial de la Eclesiarquía. Los Marines Espaciales nunca han reconocido la supremacía religiosa de la Eclesiarquía, sino que prefieren mantener sus creencias religiosas y sus propios rituales. Los Capellanes Marines son los sacerdotes de estos cultos, los guardianes de los secretos del culto, y los predicadores de sus principios de obediencia. En combate, cada Compañía está acompañada por un Capellán que inspira a los Marines con sus aleccionadoras liturgias y su heroísmo personal.

LOS ANGELES SANGRIENTOS

Sobre la estirpe de los Angeles Sangrientos cayó una de las más ancestrales maldiciones, una mutación maligna que no puede ser vista, que está encubierta por la gracia, la inteligencia y las grandes gestas de las que puede alardear con orgullo el más noble de los Capítulos. Pero el fuego que arde bajo los ojos de estos hijos de Sanguinius brilla con una sed que tan sólo puede apagar la sangre de un hombre. Sí, lo mejor es no susurrar el nombre que proviene de una era repleta de leyendas y horrores, el nombre que resuena al paso de los Angeles Sangrientos: el nombre de Vampiro.

LOS PRIMARCAS

Hace más de mil años, cuando la tierra estaba sumergida en las tormentas de disformidad invocadas por el Caos, el Emperador elaboró un plan para liberar a la raza humana del peligro inminente. Junto a sus científicos, las mentes más grandes de esa época, descubrió lentamente los secretos de la vida, desenmarañando las energías de la disformidad y transformándolas para sus propósitos. Creó veinte criaturas sobrehumanas, veinte criaturas cuyos poderes igualaban, y en ciertos aspectos excedían los suyos propios. El plan del Emperador era que los veinte superhombres le ayudaran a unificar el espacio humano en un único Imperio bajo su protección.

El plan del Emperador no era desconocido para los dioses del Caos. Estos reconocieron en la figura del Emperador a una criatura cuyos poderes se igualaban a los suyos, a un ser al que racionalmente no podían esperar dañar, y un implacable enemigo que no descansaría hasta que fueran destruidos. También reconocieron en los veinte superhombres la fuerza que podía hacer invencible al Emperador. Los dioses del Caos atacaron mientras los fetos de los superhombres crecían en las cámaras de incubación. El Emperador había colocado un escudo psíquico alrededor de las cámaras, pero los Dioses del Caos lograron romperlo y arrancaron a los niños superhombres de la Tierra, lanzándolos al espacio disforme. Afortunadamente, con esta acción los niños sólo quedaron dispersados y no destruidos, y los veinte surgieron de la disformidad en mundos humanos, donde fueron adoptados por padres humanos

El Emperador tuvo que invertir las siguientes décadas en buscar a sus creaciones perdidas. Finalmente les encontró, y tras muchas y largas aventuras les reclutó para que se unieran a él. Su función era convertirse en Primarcas, los padres fundadores de los Capítulos de Marines Espaciales. Usando material genético extraído de los Primarcas, el Emperador diseñó los implantes que distinguen a los Marines de los hombres normales. Como resultado, todos los Marines Espaciales tienen poderes que derivan de sus Primarcas, aunque los poderes de los Marines, pese a ser muy considerables, son débiles en comparación con la energía sobrehumana de los Primarcas. Los Primarcas eran prácticamente indestructibles y poseían poderes que les otorgaba el espacio disforme. Podían aniquilar a ejércitos enteros o incluso a las criaturas demoníacas procedentes de la disformidad. Algunos tenían otros poderes que no sobrevivieron en absoluto entre los Marines Espaciales, como el del vuelo o la invisibilidad.

Los Primarcas tenían a sus órdenes a los primeros Capítulos de Marines Espaciales en su conquista de la galaxia, creando de hecho el Imperio como se conoce actualmente. Sin embargo, la influencia inicial del Caos en sus vidas aún no nacidas había de dejar en algunos Primarcas una debilidad eterna, un deseo de poder personal que les condujo a su caída. Fue Horus, Primarca Fundador de los Lobos Lunares, quien dirigió la rebelión contra el Emperador conocida como la Herejía de Horus.

Durante la Herejía, muchos de los Capítulos de Marines Espaciales se unieron a Horus en su lucha a muerte contra el Emperador, y buena parte de sus tropas se unieron a ellos. En la terrible guerra que siguió, los Primarcas lucharon contra los Primarcas, los Marines lucharon contra los Marines, y los Hombres lucharon contra los Hombres, a medida que la recién conquistada galaxia de la humanidad se desintegraba una vez más. La batalla más sangrienta de todas fue la lucha final por la posesión de la Tierra, cuando el propio Emperador salvó al planeta lanzando un ataque por sorpresa contra la astronave de combate de Horus. Durante la confrontación del Emperador con Horus el traidor murió, pero el Emperador quedó gravemente herido y físicamente inválido. Después de la batalla, el Emperador se retiró permanentemente a su Trono Dorado equipado con un sistema de suspensión vital, donde ha permanecido hasta hoy. Los seguidores de Horus fueron desterrados al Ojo del Terror, donde los Capítulos de Marines Traidores se establecieron como los archienemigos del Imperio.

De los originalmente veinte Primarcas sólo nueve sobrevivieron a la Herejía de Horus. Los demás murieron en combate (como Horus) o huyeron con sus Capítulos hacia el Ojo del Terror. Los supervivientes ayudaron al Emperador a reconstruir el Imperio. Se creó un banco genético con el material genético, de forma que se pudieran crear nuevos Capítulos en el futuro. Aunque muy longevos, los Primarcas no son inmortales y el último de su estirpe murió después de mil cuatrocientos años. Se cuentan muchas leyendas extraordinarias sobre las acciones de los Primarcas, muchas de las cuales han sido guardadas por el saber popular de los Capítulos de Marines. Actualmente, los Primarcas son adorados junto con el Emperador como santos en el panteón del culto del Capítulo. Sus tumbas se han convertido en lugar de peregrinaje, y sus huesos y posesiones personales en veneradas reliquias.

MARINES ESPACIALES ANGELES OSCUROS
ESCUADRA TACTICA

SARGENTO

CON RIFLE DE PLASMA

CON CAÑON LASER

ESTANDARTE DE SARGENTO

INSIGNIA DE LA 3ª ESCUADRA TACTICA

INSIGNIA DEL EJERCITO

MARINE

INSIGNIA DEL CAPITULO

INSIGNIA DE LA COMPAÑIA

INSIGNIAS HONORIFICAS TIPICAS

LA ESCUADRA TACTICA DE ANGELES OSCUROS AL COMPLETO

MARINES ESPACIALES

Los Marines Espaciales son los mejores guerreros de todos. Modificados genéticamente y totalmente leales al Emperador, los Capítulos de los Marines Espaciales representan la mayor esperanza de victoria para la humanidad en las inacabables guerras por la supervivencia. Un Marine Espacial es más fuerte y resistente que un humano ordinario, con mayores reflejos y una coordinación superior.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Marine	10	4	4	4	4	1	4	1	8
Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Héroe	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Héroe Legendario	10	7	7	5	5	3	7	3	10

REGLAS ESPECIALES

Chequeos de Desmoralización. Los Marines Espaciales son guerreros completamente consagrados que se preparan para luchar y morir si es necesario por el Capítulo. Para representar su elevada moral y determinación, los Marines Espaciales no están sujetos a las reglas normales aplicables a las tropas desmoralizadas. En lugar de ello, se aplican las siguientes reglas.

Las unidades de Marines Espaciales efectúan sus chequeos de Desmoralización normalmente. Sin embargo, si fallan su chequeo no son desmoralizados y obligados a huir como las demás tropas, sino que quedan *desorganizados*. Las tropas desorganizadas nunca pueden avanzar hacia el enemigo, pero pueden disparar, luchar en combate cuerpo a cuerpo y emplear poderes psíquicos normalmente. Las tropas desorganizadas pueden moverse alejándose del enemigo si se desea, pero no tienen por que hacerlo, y las miniaturas individuales pueden pivotar sobre su posición para encararse al enemigo. Si están rodeados y por tanto no pueden moverse sin acercarse al enemigo, no podrán efectuar movimiento alguno salvo pivotar sobre su posición.

Los Marines Espaciales desorganizados que estén luchando en combate cuerpo a cuerpo no podrán llevar a cabo movimientos de impulso para enfrentarse a otras miniaturas enemigas. La excepción es que podrán llevar a cabo un movimiento de impulso para luchar contra miniaturas enemigas que ya se encuentren en combate cuerpo a cuerpo con otro Marine Espacial (la lealtad de los Marines Espaciales hacia sus hermanos de armas es más fuerte que su miedo). Los Marines Espaciales desorganizados podrán llevar a cabo el movimiento de impulso para ponerse a cubierto incluso si esto significa aproximarse al enemigo.

Una vez ha quedado desorganizada, una escuadra de Marines Espaciales puede recuperarse de ese estado superando un chequeo para reagruparse normal al final de su turno. Se aplican las condiciones normales: o sea, la escuadra no puede intentar reagruparse si no se encuentra a cubierto o si las miniaturas amigas más cercanas están desmoralizadas.

Si una escuadra de Marines Espaciales está desorganizada y falla un segundo chequeo de Desmoralización, la Escuadra quedará desmoralizada y estará obligada a huir exactamente igual que las demás tropas. La ventaja de los Marines Espaciales es que en realidad pueden fallar dos chequeos de Desmoralización antes de quedar desmoralizados, representándose así su resolución y coraje frente a la muerte. Una vez desmoralizada, una Escuadra de Marines Espaciales podrá reagruparse como cualquier otra unidad, y si tiene éxito quedará en condiciones normales para continuar luchando al igual que los demás tipos de tropas.

Fuego Rápido. Si una Escuadra de Marines Espaciales no se mueve en absoluto y no se encuentra en combate cuerpo a cuerpo, los Marines Espaciales pueden emplear *Fuego Rápido*. Los Marines de la Escuadra se afianzan bien en el suelo y disparan sus Bolters o pistolas Bolter en ráfagas continuas. Cada Marine Espacial puede disparar su Bolter de Asalto, Bolter o pistola Bolter dos veces en vez de una como es normal. Tan sólo es posible hacer Fuego Rápido con Bolters de Asalto, Bolters y pistolas Bolter; no es posible hacerlo con otras armas, aunque algunos miembros de la Escuadra de Marines pueden hacer fuego rápido mientras otros disparan una sola vez (si están disparando con Lanzamisiles, Lanzallamas o un solo lanzamiento de Granada, por ejemplo). El fuego rápido se resuelve exactamente igual que un disparo normal, excepto por el hecho que cada Marine Espacial dispara dos veces en vez de una.

Los Colmillos Largos y la Guardia del Lobo de los Lobos Espaciales rechazan un ataque Eldar.

TECNOMARINES

Cada Capítulo envía a parte de sus jóvenes guerreros a Marte, donde son educados por los Tecnosacerdotes del Adeptus Mecanicus. Si demuestran ser capaces y estudiosos, los jóvenes Marines son iniciados en los ritos de los Misterios Mecánicos, la secreta y mística unión del hombre y la máquina, los detalles de la cual son los más sagrados secretos de los Tecnosacerdotes. Una vez han sido iniciados, los Marines Espaciales ya no son totalmente Marines Espaciales, se han convertido en Tecnosacerdotes, y en devotos del Culto al Dios de la Mecánica. Esta extraña dualidad de lealtades significa que los Tecnomarines siempre se mantienen apartados de los demás Marines Espaciales. Son los sacerdotes del Dios de la Maquinaria, expertos en las ciencias arcanas, y adeptos de los oscuros secretos de la tecnología.

Cuando un Tecnomarine regresa a su Capítulo se une a sus compañeros Tecnomarines, el cuerpo de técnicos y constructores, mecánicos e inventores del Capítulo. Para sus compañeros Marines Espaciales, se trata de personajes misteriosos que poseen enigmáticas habilidades y siniestros conocimientos. Para llevar a cabo los trabajos manuales de mantenimiento y construcción, los Tecnomarines han creado Servidores Cibernéticos, extraños hombres máquina con miembros de metal y manos transformadas en herramientas pesadas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tecnomarine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

REGLA ESPECIAL

Un Tecnomarine puede intentar arreglar una única área dañada de un vehículo, una armadura acorazado, o un arma de apoyo destruida, si puede llegar al vehículo u arma dañada durante su siguiente fase de movimiento. No podrá hacer nada más durante el turno; no podrá disparar ni luchar en combate cuerpo a cuerpo mientras esté intentando reparar el área. Al final del turno deberá efectuarse una tirada de 1D6.

1D6	Resultado
5 ó 6	**Reparado.** El Tecnomarine logra reparar todos los daños sufridos durante el turno anterior.
3 ó 4	**Reparación Posible.** Los daños son considerables, pero la situación no es desesperada. Los daños no quedan reparados en este turno, pero si quieres puedes seguir intentándolo un turno más. Al final de este turno adicional el daño quedará reparado con una resultado de 4 ó más, mientras que un resultado de 3 ó menos indicará que el daño es superior a las posibilidades de reparación. El Tecnomarine no podrá emprender ninguna otra acción mientras siga llevando a cabo la reparación.
1 ó 2	**Imposible.** El Tecnomarine no puede hacer nada excepto pronunciar una letanía por el espíritu de la máquina que ha pasado a mejor vida.

SERVIDORES

Los Servidores han sido creados por los Tecnomarines como ayudantes y criados. Son una fantástica combinación de hombre y máquina, creados biogenéticamente por los Tecnomarines para llevar a cabo trabajos determinados. Sus cuerpos se han desarrollado a partir de células genéticas humanas en recipientes de nutrientes artificiales, y aunque físicamente son fuertes y robustos, sus mentes están en blanco y son incapaces de desarrollarlas o de sentir dolor. Los Tecnomarines insertan bioprogramas en los cerebros de sus servidores, y reemplazan parte de sus cuerpos con dispositivos mecánicos, como grandes garras metálicas, sensores infrarrojos para los ojos, y cualquier otro instrumento especializado que sea necesario. Los Servidores manejan muchas de las máquinas de guerra y otras máquinas que construyen los Tecnomarines.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Servidores	10	3	4	3	4	1	4	1	7

REGLAS ESPECIALES

Inmunidad a la Psicología. La mente de un Servidor está esencialmente en blanco y sólo se encuentran en ella los instintos más rudimentarios. Los Servidores no pueden ser afectados por *miedo* o el *terror*, y son inmunes a todos los efectos psicológicos.

Dotación. En el campo de batalla, los Servidores actúan como dotaciones de armas pesadas. En esta función emplean el equipo y luchan para defenderlas si es necesario. Si su arma es destruida, se mueven automáticamente hacia otra, formando una reserva para las dotaciones de las máquinas que todavía estén operativas.

Los Servidores pueden actuar también como guardaespaldas personales de los Tecnomarines, formando una unidad de tropas al mando del Tecnomarine. Las dotaciones de Servidores cuyas armas han sido destruidas pueden unirse a la guardia personal del Tecnomarine en vez de formar una dotación de reserva para otras armas pesadas.

Tirada de Salvación. El cuerpo mecanizado de un Servidor está parcialmente acorazado, lo cual le permite contar con una tirada de salvación de 5 ó más en 1D6.

Dos Servidores modificados biogenéticamente.

CAPELLANES

Los primeros Capítulos de Marines Espaciales se fundaron siglos antes del desarrollo del Culto Imperial y el dominio del Adeptus Ministorum. Por esta causa, cada Capítulo de Marines Espaciales tiene sus propias prácticas religiosas y sus propios sacerdotes, que son denominados Capellanes. Aunque el Adeptus Ministorum ha extendido paulatinamente su influencia sobre los miles de cultos individuales que existían por toda la galaxia, ha sido incapaz de influenciar a los cultos de los Marines Espaciales, que actualmente siguen siendo tan tozudamente individualistas como siempre. Otros cultos civiles son denunciados como herejes, y sus simpatizantes aniquilados por las tropas del Ministorum, pero a los Capellanes Marines Espaciales no les preocupan los enloquecidos delirios de la Eclesiarquía e ignoran los dictados del Culto Imperial, prefiriendo sus propias tradiciones ancestrales.

Los Capellanes administran los ritos de su Capítulo, presidiendo las antiguas ceremonias de Iniciación y Vindicación, además de conducir a sus fieles en las plegarias de fe y los salmos sagrados del Emperador. No hay que olvidar que los Marines Espaciales son devotos guerreros. Su fe en la divinidad del Emperador es tan vital para ellos como su habilidad con las armas, y su vida espiritual es profunda y estricta. Los Capellanes acompañan a su hermanos a la guerra, cantando las liturgias de la batalla mientras se abren camino hacia la consumación final en la batalla y la muerte.

REGLA ESPECIAL

Liderazgo. Los Capellanes son guerreros Marines Espaciales que inspiran confianza y a la vez son los líderes espirituales del Capítulo. Cualquier unidad de Marines Espaciales que se encuentre a 20 centímetros o menos de un Capellán y no supere un chequeo empleando el Atributo de Liderazgo (como por ejemplo un chequeo de psicología o un chequeo de Desmoralización), podrá efectuar de nuevo inmediatamente el chequeo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veterano	10	5	5	4	4	1	5	1	9
Héroe	10	6	6	5	5	2	6	2	9
Héroe Legendario	10	7	7	5	5	3	7	3	10

Un Capellán de los Angeles Sangrientos

MEDICOS

El futuro de todo Capítulo de Marines Espaciales depende exclusivamente de los implantes orgánicos que convierten a cada joven iniciado en un guerrero Marine Espacial. Sin estos implantes y sin las habilidades biogenéticas necesarias para emplearlos, el Capítulo pronto desaparecería. Cada Capítulo tiene sus propios científicos Biológicos denominados Médicos. Los conocimientos biogenéticos se transmiten de generación en generación, y los bancos de memoria del Apotecario contienen archivos con la historia genética completa del Capítulo. Cualquier indicio de la aparición de una mutación en el modelo genético del Capítulo debe ser erradicado; toda debilidad en su estructura debe ser eliminada. Tan sólo el modelo genético más sano y puro del Capítulo puede emplearse para la creación de los nuevos Marines Espaciales.

Los guardianes para la posteridad del modelo genético de cada Capítulo son los propios hermanos Marines. Cada Marine Espacial tiene un órgano replicador en el interior de su pecho y otro en la base de su cuello. Los órganos progenoides absorben el ADN libre de los otros implantes del Marine Espacial y forman con el células germinales. Si un Marine Espacial muere, estos órganos replicantes han de ser extraídos y las células germinales que contienen empleadas para crear nuevos implantes. Si un Marine Espacial muere en combate, podrá ser reemplazado si alguno o ambos de sus órganos progenoides puede ser recuperado (pasados unos cuantos años), pero si muere y su cuerpo queda destruido o desaparece, entonces también se habrá perdido su modelo genético.

Los Marines Espaciales raramente entran en combate sin un Médico. Los Médicos son guerreros de gran vigor y valentía, cuya misión es salvar tantos modelos genéticos de su Capítulo como sea posible. Si un hermano Marine cae, el Médico puede ocuparse de sus heridas, intentando detener la pérdida de sangre. Muchos Marines Espaciales que de otra forma habrían muerto han sobrevivido para luchar de nuevo gracias a los cuidados de un Médico.

No es siempre posible el salvar a todos los Marines heridos. Algunos quedan tan gravemente heridos que su muerte sólo es cuestión de tiempo; otros mueren instantáneamente. El Marine Médico tan sólo puede proporcionar descanso a los espíritus de los agonizantes y prepararles para la muerte, ayudándoles con la pistola de alto calibre que emplean para acabar con los sufrimientos de los agonizantes. Una vez muerto, un Marine Espacial tan sólo podrá ayudar a vivir a una replica de su modelo genético si este es recuperado, por lo que el Médico tiene que asegurarse de que el modelo regresa al Capítulo extrayendo los órganos progenoides del cuerpo del Marine muerto.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Médico Marine	10	5	5	4	4	1	5	1	9

BIBLIOTECARIOS

Es posible hallar a muchos mutantes en la sociedad humana: la mayoría son peligrosos y muy pocos son tolerados dentro del Imperio. Uno de los tipos de mutante más importante es el de los psíquicos, que pueden ser potencialmente tanto los más peligrosos como los más útiles de todos los mutantes para el Imperio. Los jóvenes iniciados Marines Espaciales son sometidos a las pruebas más rigurosas para asegurar que no infectan con genes mutantes el modelo genético del Capítulo. Si esto llegara a suceder, las consecuencias podrían ser terribles, ya que los genes mutantes podrían afectar al modelo genético del Capítulo, destruyéndolo o transformándolo de alguna forma.

A lo largo de los milenios, los Capítulos han desarrollado mutaciones menores como resultado de efectos transmitidos por los modelos genéticos. Algunas de estas mutaciones han creado atributos físicos o mentales inusuales en algunos Capítulos de Marines Espaciales. Los Lobos Espaciales, por ejemplo, han desarrollado colmillos que van haciéndose más largos a medida que el Marine Espacial se va haciendo mayor.

Las mutaciones que dotan a los humanos con poderes psíquicos son comunes en la sociedad humana, por lo que únicamente las más rigurosas persecuciones de la Inquisición y los cuidadosos exámenes de los Señores de la Orden del Adeptus Astra Telepática pueden purgar a los mutantes peligrosos del Imperio. Incluso los mundos de los Marines Espaciales no son inmunes a esta desviación genética.

Los Médicos de cada Capítulo efectúan los exámenes de la estructura físico-genética; el potencial psíquico de los jóvenes candidatos es examinado por los Bibliotecarios del Capítulo. Los Bibliotecarios son psíquicos poderosos, responsables de todas las comunicaciones interestelares, con el poder de proyectar sus mentes al espacio disforme. También son los jueces de la población psíquica del Capítulo, dividiendo a los mutantes psíquicos entre aquellos cuyos poderes son peligrosos y aquellos cuyos poderes pueden ser utilizados por el Imperio. Tan sólo los más poderosos de estos posibles psíquicos pueden convertirse en Bibliotecarios Marines Espaciales.

Los Bibliotecarios Marines Espaciales son adiestrados para emplear sus poderes en combate: para lanzar descargas de energía, para determinar los movimientos del enemigo, y para predecir el resultado de la batalla. Aprenden a leer el Tarot del Emperador y a percibir los sutiles movimientos de los demonios y otros entes extratemporales en el espacio disforme. Un Bibliotecario puede sentir las ondas de choque psíquico que preceden a la llegada de una astronave, o las turbulencias dejadas por las naves al despegar. Todos estos poderes y más convierten a los Bibliotecarios en los Guerreros Místicos definitivos, dotados de unas habilidades que los distinguen de sus hermanos Marines Espaciales.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Semántico	10	4	4	4	5	1	5	1	8
Codiciario	10	5	5	5	5	2	5	1	8
Epistolario *	10	6	6	5	5	3	6	2	8
Bibliotecario Jefe	10	7	7	5	5	4	7	3	9

Bibliotecario de los Angeles Sangrientos

EXPLORADORES MARINES ESPACIALES

En las fases finales de su adiestramiento, cada joven Marine Espacial es iniciado en la batalla junto a sus hermanos Marines Espaciales. Su primera experiencia en combate se produce con los Exploradores Marines Espaciales, un cuerpo de tropas equipados con armas ligeras cuya misión es luchar por delante de las líneas de batalla principales y abrir el camino para el avance del Capítulo.

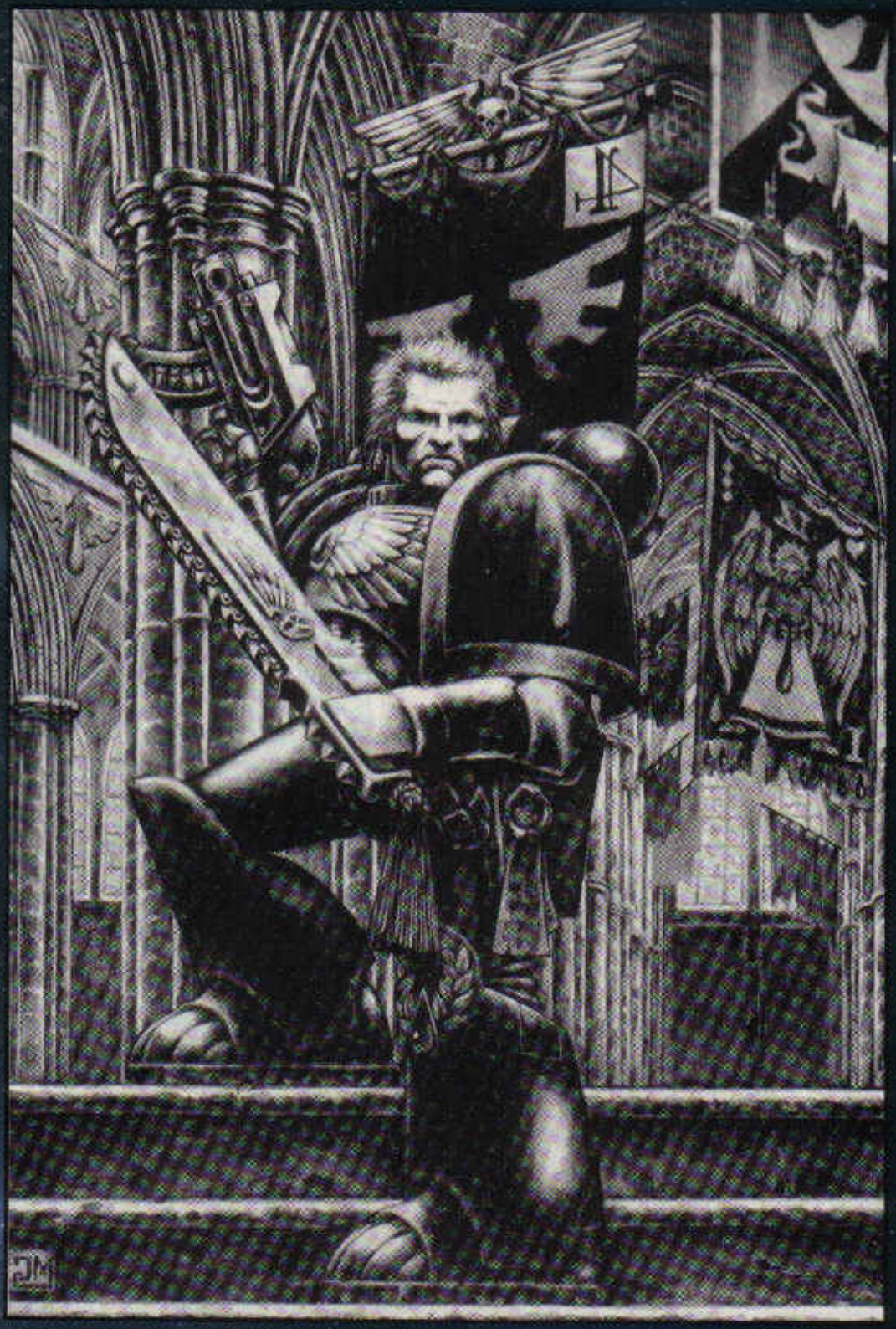
Los Exploradores Marines Espaciales están equipados con una armadura más ligera que la de los Marines Espaciales y no cuentan con armamento tan pesado. Se basan en la velocidad y en la movilidad para atacar las posiciones enemigas y para descubrir a los enemigos que estén preparados para tender emboscadas a la fuerza principal. Los Exploradores Marines Espaciales pueden también poner trampas y tender emboscadas a los enemigos desprevenidos, e infiltrarse tras las líneas enemigas para sabotear las líneas de suministros y destruir los almacenes de munición, propagando tras ello la confusión y el pánico resultantes. Cuando han demostrado que son valiosos para su Capítulo, los Exploradores Marines Espaciales están listos para unirse a sus veteranos hermanos como guerreros Marines Espaciales de pleno derecho.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Exploradores	10	4	3	4	3	1	4	1	7

REGLAS ESPECIALES

Infiltración. Los Exploradores Marines Espaciales pueden desplegarse en el campo de batalla empleando la regla de *Infiltración* tal y como se describe en la sección Inicio de la Batalla del reglamento de Warhammer 40,000.

Formación Dispersa. Los Exploradores Marines Espaciales pueden luchar en *formación dispersa* tal y como se describe en la sección de Escuadras del reglamento de Warhammer 40,000.



Los hombres unidos por la voluntad del Emperador están bendecidos en su visión y vivirán eternamente en su memoria.

Eclesiarca Deacis

PREDATOR
DE LOS MARINES ESPACIALES

El modelo se suministra sin pintar. Estandartes no incluidos

Los Tanques Predator forman el nucleo de las fuerzas de blindados de apoyo del Capítulo de Marines Espaciales. Armado con un cañón automático en su torreta y con un cañón láser a ambos lados del casco, el Predator es una mortífera combinación de armamento pesado y maniobrabilidad. Aunque los Predator están organizados en unidades independientes, con frecuencia son desplegados en pequeñas cantidades para proporcionar apoyo táctico a cada uno de los grupos de combate de la compañía.

INCLUYE CUATRO HOJAS DE CALCOMANIAS DE MARINES ESPACIALES

MINIATURAS CITADEL™

Este es un modelo para montar de plástico que requiere cierta experiencia de modelismo. La caja incluye hojas de calcomanías de los Angeles Sangrientos, Ultramarines, Lobos Espaciales y Angeles Oscuros que le permiten colocar las insignias del Capítulo de tu elección.

El castillo de Citadel, el logo de Games Workshop y Space Marine son marcas comerciales de Games Workshop Ltd. Citadel, Games Workshop and Dark Angel marcas comerciales de Games Workshop Ltd. © Games Workshop Ltd. 1994. Todos los derechos reservados.

GAMES WORKSHOP™

MODELLING WORKSHOP

¡A CUBIERTO!

Por Adrian Wild

Muchos de vosotros enviáis cartas a Adrian Wild, nuestro experto en modelismo, preguntando como se hacen los elementos de terreno y escenografía que aparecen en las fotografías de White Dwarf. En este artículo, Adrian explica como construir las diversas obstrucciones que aparecen en los campos de batalla de Warhammer y Warhammer 40,000, empleando técnicas simples pero que pueden emplearse para conseguir resultados realmente espectaculares.

Cuando hablamos de obstrucciones en los juegos Warhammer o Warhammer 40,000 generalmente nos referimos a un elemento de terreno con una de estas dos características; o bien obstruye la línea de visión al objetivo, o de alguna forma modifica las posibilidades del atacante para impactar a su objetivo. En general, cualquier obstáculo de terreno que impida a las miniaturas verse entre sí, como edificios y bosques, se considera una obstrucción a la línea de visión. Si el terreno permite a las miniaturas verse mutuamente pero oculta o protege en cierta medida al objetivo, nos estamos refiriendo a una obstrucción a efectos de que las tropas pueden cubrirse tras ella. A efectos del juego, las obstrucciones se dividen a su vez en dos tipos básicos: las ***obstrucciones sólidas*** y las ***obstrucciones frágiles***. Las obstrucciones sólidas proporcionan una protección física real, además de ocultar parcialmente al objetivo de la vista de sus enemigos. La esquina de un edificio, una roca grande, los muros y las empalizadas de madera se consideran obstrucciones sólidas, como también se consideran así las aperturas en las ventanas y puertas, o en bunkers y trincheras.

Marines Espaciales Angelos Sangrientos a cubierto entre la vegetación de una jungla. Todos los elementos de terreno se han construido con papel, cartulina y trozos de materiales de desecho, como cepillos de fregar viejos.

Las obstrucciones frágiles pueden ocultar a las tropas de la visión del enemigo, pero proporcionan poca protección real contra los proyectiles. Puedes ocultarte detrás de un seto y no ser visto, pero un virote de ballesta o una bala de Bolter podrán atravesar fácilmente este tipo de obstrucción. Los setos, vallas, carros y bosques son obstrucciones frágiles, por lo que todas las tropas ocultas en el interior de un bosque se consideran automáticamente como si estuvieran a cubierto tras una obstrucción frágil.

Como la mayoría de accidentes del terreno, los muros, setos, vallas y similares pueden construirse fácilmente empleando materiales de desecho, algunos de los cuales son muy fáciles de encontrar en cualquier casa. Si dedicas un poco de tiempo y esfuerzo a familiarizarte con las técnicas básicas de modelismo, no podrás equivocarte.

Cuando hayas construido algunas obstrucciones sólidas y frágiles, podrás ponerlas en el campo de batalla, haciendo éste mucho más interesante. Con la adición de unas pocas rocas y piedras, construidas fácilmente, una colina pelada puede transformarse en una posición fuertemente fortificada. De igual forma, setos y muros pueden convertir a unos cuantos edificios dispersos en un asentamiento fuertemente defendido, donde será posible rechazar hasta a los más decididos atacantes.

En este artículo hablaré de las técnicas básicas que puedes usar para crear el terreno para tus propias batallas. En algunas ocasiones proporcionaré detalles concretos acerca de como hacer un modelo determinado, pero en general, aplicando unas pocas técnicas muy sencillas, serás capaz de crear una amplia y variada gama de obstrucciones para tu campo de batalla.

OBSTRUCCIONES FRAGILES

Obstrucción frágil es un término que incluye vegetación tipo matorrales, sotobosque y agrupaciones de vegetación que obstruyen completa o parcialmente la línea de visión del enemigo.

Evidentemente existen muchos tipos diferentes de vegetación. Los tipos principales que pueden servir como cobertura son plantas con hojas grandes y voluminosas, como las palmeras o las plantas tropicales, pero también puedes crear coberturas realmente interesantes con plantas de hojas minúsculas como los cactus.

Al construir los diversos tipos de plantas, realmente puedes dejar volar la imaginación. Por ejemplo, si quieres hacer unas plantas que parezcan salidas de un Mundo Muerto, el cactus puede ser la mejor elección, ya que puede hacerse sin demasiadas dificultades y su aspecto es magnífico. Todo lo que necesitas es un pequeño trozo de poliestireno (como el empleado en los embalajes o como material aislante), y unos cuantos palillos de cóctel. Para empezar, corta cuidadosamente el poliestireno hasta darle forma de bola, de cúpula o incluso de garrote, empleando una cuchilla de modelismo afilada (recuerda que debes cortar lenta y cuidadosamente, y siempre con la cuchilla apuntando en dirección contraria a tu cuerpo). Haz esto cuidadosamente, ya que a medida que el poliestireno quede más redondeado, será más difícil sostenerlo. No te preocupes si al principio no consigues una superficie fina y lisa; siempre puedes usar un papel de lija de grado medio para lijar las partes más rugosas y conseguir, posteriormente, un acabado uniforme.

Ahora ya estás a punto para añadir los pinchos del cactus, que deben hacerse con palillos de cóctel cortados por la mitad. Todo lo que tienes que hacer es clavarlos y pintarlos. Empieza haciendo un agujero en el poliestireno con la punta afilada de uno de los palillos. Este es básicamente un agujero de referencia que te permitirá introducir la punta roma del palillo de cóctel en el poliestireno sin romperlo. A continuación añade un poco de cola blanca a la punta roma, introdúcela en el agujero, ¡y ya tendrás colocado el primer pincho! Para añadir más pinchos, simplemente repite el proceso, pero procura no poner demasiados palillos, ¡o luego no podrás coger el modelo!

Cuando se haya secado el pegamento, ya puedes empezar a pintar. Si quieres dar al cactus un color natural puedes darle una capa base de Verde Goblin y aplicar una capa a pincel seco con Verde Bilioso. Si quieres, puedes consultar libros de ciencias naturales para tener una referencia de como es realmente la coloración de un cactus. Seguramente en casa tendrás algún libro adecuado, pero si no es así, seguro que lo encontrarás en tu biblioteca local.

Para empezar a construir elementos de escenografía, aquí tienes una lista con algunos de los materiales y herramientas que puedes necesitar:

Herramientas:

1. Una **cuchilla de modelismo** afilada.
2. Una **regla metálica**.
3. Una **escuadra** para comprobar que los ángulos de corte sean rectos.
4. Una **cuchilla de hojas intercambiables** para cortar el poliestireno.
5. Una **sierra de marquetería** o **sierra de calados** para cortar la madera.
6. Unas **tijeras**.

Materiales:

1. **Cartulina gruesa**, como la de los recortables para montar. La puedes conseguir en tiendas de bellas artes.
2. **Lámina delgada de plástico**, que puedes conseguir en las tiendas de modelismo, o cartulina delgada como, por ejemplo, la de las cajas de cereales.
3. **Lámina de poliestireno**, como las láminas aislantes de las tiendas de bricolage, o las planchas para los falsos techos.
4. **Pegamento**. Diferentes tipos para diferentes usos; adhesivo de caucho o cola blanca para el poliestireno, adhesivos de contacto, o los ya mencionados para la cartulina.
5. **Madera**, para hacer la base de cada elemento. Como alternativa puedes usar cartulina gruesa, pero ésta tiene tendencia a doblarse más fácilmente.
6. **Pintura rugosa**, o la alternativa casera, que es usar una mezcla de arena y cola blanca, o masilla plástica diluida.
7. **Arcilla de modelismo** para rellenar los huecos o juntas que queden al descubierto.
8. **Pinturas acrílicas Citadel**, tal y como se indica en el artículo.
9. **Césped ferroviario** o virutas.
10. **Arena para gatos**, arena coralina, y arena para cubrir.

Cuando la pintura verde esté bien seca, puedes empezar a pintar los pinchos. Yo los pinto de un rojo intenso porque así tienen un aspecto más amenazador, como venenoso, pero en realidad puedes emplear el color que prefieras.

Sin embargo, si quieres contar con un cactus más de otro planeta, puedes añadir fácilmente algunos detalles especiales. Todo lo que tienes que hacer es cubrir todo el tallo con una capa de arcilla de modelismo (un material moldeable blanco que puedes encontrar en las tiendas de modelismo), y mientras aún esté blando, modelar las formas que desees, como por ejemplo grandes escamas o anillos en la corteza, o cualquier otro detalle que se parezca adecuado para darle un aspecto de planta alienígena.

SOTOBOSQUE

Ahora podemos echar un vistazo a la construcción de la vegetación de sotobosque, que puede hacerse fácil y rápidamente aplicando las siguientes técnicas. Aunque este tipo de obstrucción es realmente fácil de construir, su aspecto sobre la mesa de juego es impresionante. El mejor material para hacer plantas de sotobosque como arbustos y matorrales son los estropajos de cocina que puedes encontrar en casa o comprar en

cualquier supermercado. La extensión de matorrales puede ser del tamaño que quieras; sólo es cuestión de emplear un estropajo o más de uno. Sea cual sea el tamaño que hayas elegido, será más fácil trabajar con él si lo pegas a una base temporal (la cinta adhesiva de dos caras es lo mejor para estos casos) antes de empezar a hacer nada más.

Cuando ya esté a punto, pinta la extensión de matorrales con una capa de Verde Goblin y cuando esté seca, cúbrela cuidadosamente con cola blanca, procurando no cubrir los huecos y perder la textura básica de la estructura plástica. Cuando la cola blanca todavía está viscosa, cúbrelo todo con césped ferroviario. Si te dejas algún trozo, tan sólo tendrás que volver a cubrir con el césped ferroviario y eliminar nuevamente el exceso. Deja que el pegamento se seque completamente antes de quitar la planta de su base temporal, y a continuación añade los toques finales, aplicando un pincel seco de Verde Bilioso antes de pegarlo a la base definitiva.

Ahora que ya hemos visto como preparar la vegetación baja, vamos a examinar como preparar arbustos más altos o copas de árboles puntiagudas. Si observas un cepillo de fregar puedes pensar que no puede ser útil para hacer ningún elemento de escenografía, pero sus cerdas son ideales para representar el follaje de las copas de los árboles. Las cerdas naturales son las mejores para este caso, principalmente porque las sintéticas no absorben demasiado bien la pintura, y después de haberte esforzado para pintar las cerdas sólo conseguirás ver como la pintura va soltándose a medida que transcurre el tiempo.

Las cerdas generalmente están grapadas al mango, pero si usas unas pinzas y agarras bien las cerdas, no tendrás ningún problema. Aunque las cerdas se soltarán en pequeños grupos que puedes doblar para darles la forma que desees, es preferible poner un poco de pegamento en el punto de unión. Esto hace que el grupo sea más resistente, y te ayudará a que puedas doblar las cerdas tanto como quieras. Cuando ya hayas hecho esto, puedes pintar directamente sobre las cerdas (el color elegido depende de ti) y cuando esté seca ya tendrás tus copas de los árboles.

Habrás observado que hasta ahora las técnicas que hemos descrito están dirigidas a ayudarte a construir obstrucciones que den la sensación de ser vegetación o sotobosque, sin profundizar en los detalles para hacer hojas individuales. A continuación vamos a explicar como hacer plantas individuales y hojas de plantas detalladas (como helechos y hojas de palmera). Esta sección te exigirá más tiempo y atención, pero conseguirás algunos resultados realmente extraordinarios.

HOJAS Y HELECHOS

Si imaginas una hoja de palmera extendida sobre la mesa, recordarás que tiene un nervio central del que surgen hojas puntiagudas que se extienden diagonalmente, y a ambos lados de todo el nervio central. Si quieres hacer hojas realistas, es necesario que tengas esta imagen bien presente.

Para hacer hojas para tus elementos de escenografía puedes emplear diferentes materiales, como cartulina gruesa o láminas de plástico, aunque el delgado cartón de un paquete normal de cereales también servirá perfectamente. El tamaño del trozo de cartón dependerá de lo grande que quieras que sea la hoja. Cuando hayas decidido esto, corta el cartón al tamaño adecuado y marca con un lápiz una banda de 12 a 15 mm de ancho que transcurra por toda la longitud del trozo de cartulina. En el centro de esta línea, marca otra de unos 2 mm. Esta representará el nervio central de la hoja, y es donde posteriormente colocarás el alambre que te permitirá dar una forma curvada a la hoja.

Por el momento concentrémonos en marcar las hojas transversales sobre la cartulina. Pon una regla a lo largo de un borde de la tira central y a continuación corta diagonalmente la cartulina a partir del borde de la regla y hacia el exterior. Trata de cortar las hojas transversales haciendo que la separación entre ellas sea lo más parecida posible, pero no te preocupes si la separación entre cada hoja no es exacta; es perfectamente posible calcularla a ojo. Simplemente tienes que procurar que los cortes no queden demasiado juntos, o la hoja quedará muy débil cuando la pegues: una separación de entre 1 y 3 mm entre

Estos cactus alienígenas están hechos con trozos de poliestireno redondeados, cubiertos con palillos de cóctel.

Las rocas están hechas con piedras de jardín pintadas con pintura rugosa. La colina rocosa y las torres de roca se han esculpido primero en poliestireno y a continuación se han cubierto con una capa del mismo material.

los cortes es suficiente. Cuando hayas efectuado los cortes de un lado, corta la otra mitad de la hoja. Gira la hoja y repite el proceso de la misma forma.

Has de acabar teniendo una serie de cortes diagonales a ambos lados de un largo nervio central. Ahora ya estás preparado para recortar la silueta exterior de la hoja. Usa unas tijeras afiladas y corta la hoja simétricamente, que sea puntiaguda en la punta y un poco redondeada en la base. Al hacer esto no te preocupes si una pequeña sección se rompe, ¡las hojas naturales tampoco son perfectas!

Ahora que ya tienes la forma básica de la hoja, puedes reforzarla añadiendo un poco de alambre para que sirva como soporte adicional y para darle flexibilidad. El alambre debe pegarse en el reverso de la hoja, a lo largo del nervio, desde la punta hasta unos 10 mm más allá de la base de la hoja. Este alambre adicional te ayudará a unir la hoja al árbol o a donde desees en el terreno. Para unir el alambre a la hoja, puedes usar Superglue o pegamento de contacto. Si usas un pegamento de contacto, asegúrate de aplicarlo sobre ambas superficies a unir; deja que el pegamento se espese y a continuación presiona las dos partes a pegar. ¡Si usas Superglue, asegúrate de que no se te peguen los dedos a la hoja! Tras aplicar el pegamento, presiona ambas partes entre sí colocándolas entre dos trozos de poliestireno o dos trozos de papel de cocina. Si el pegamento se extiende puedes recortar el poliestireno o el papel de cocina para separarlo de la hoja cuando esta se haya secado apropiadamente.

Cuando el alambre esté ya pegado en su posición a lo largo del nervio, la hoja quedará muy sólida. Sin embargo, si quieres reforzar la estructura todavía más, puedes aplicar una pequeña capa de pegamento de poliestireno por la cara de abajo, lo cual le dará un poco más de protección.

Para pintar las hojas, puedes aplicar una capa de Verde Goblin directamente sobre la cartulina, e iluminarla aplicando a pincel seco una mezcla de Verde Goblin y Blanco Cráneo (una vez más, consulta un libro de ciencias naturales si no estás seguro de los colores y el sombreado más apropiados). Llegados a este punto vale la pena recordar que es mejor pintar las hojas antes de pegarlas a cualquier otra estructura. Así serán más fáciles de manejar y el riesgo de dañar cada hoja será menor.

ADAPTANDO TUS ELEMENTOS DE ESCENOGRAFIA

Anteriormente he mencionado que quizás desees pegar hojas y vegetación a elementos de terreno, como por ejemplo al tronco de un árbol. Si es así, entonces podrás elegir el método de construcción que utilices para hacer el tronco. Una forma bastante sencilla y directa es usar un tubo adecuado, como por ejemplo, un tubo de bolígrafo, o incluso algún tipo de tubo estrecho de plástico o metal que puedas tener en casa. Esto servirá como la estructura básica del tronco, a la cual tendrá que aplicarse una capa de pintura rugosa, papel de cocina o cualquier cosa que consideres le dará el aspecto rugoso apropiado.

Cuando ya hayas hecho esto, tan sólo hará falta pegar la vegetación al extremo superior del tubo. Puedes hacerlo pegando la vegetación a los lados o colocando un poco de espuma o algodón dentro del tubo para servir de anclaje a la vegetación en la copa del árbol.

Otra forma de hacer un tronco es usar rejilla de aluminio y algo de alambre. Decide la altura del tronco y a continuación corta una sección cuadrada o rectangular en la rejilla de aluminio. Dóblala alrededor del alambre (acuérdate de dejar un ligero exceso de alambre en el fondo para poder unir el tronco a la base), y obtendrás un cilindro similar a un tronco. Si quieres hacer ramas, usa las mismas técnicas, pero las formas cuadradas o rectangulares han de ser más pequeñas, dejando un poco de alambre en el extremo inferior para poder unir cada rama al tronco. Las ramas no suelen ser lisas y rectas, por lo que debes doblarlas según la forma que quieras darles, haciendo un agujero en el tronco para insertar la rama de forma que quede encajada sólidamente. Tendrás que unir las ramas al tronco de forma más permanente empleando pegamento de madera. Si hay un exceso de alambre que sobresale, recórtalo o dóblalo hacia abajo para que quede aplastado contra el tronco y pégalo con cinta adhesiva.

Estas vallas y construcciones se han hecho con trozos de madera de balsa, rejilla de aluminio para coches y piezas viejas de modelos para montar de plástico.

Cuando todas las ramas estén en su lugar, puedes dar a todo el tronco una capa de pintura rugosa (puedes necesitar más de una capa para rellenar la mayoría de los agujeros de la rejilla), o puedes cubrirlo con un material como por ejemplo arcilla de modelismo antes de aplicar la pintura rugosa. Con un poco de pegamento e imaginación puedes añadir cualquier tipo de follaje, con la disposición que quieras. Sólo depende de ti. Si quieres, puedes mezclar diferentes tipos de diseños de hoja en la misma planta. Puedes mezclar el follaje del tipo hecho con estropajo, o las hojas individuales, rodeando a éstas con cerdas aplanadas. Mezclando formas de diversos tipos de vegetación puedes crear algunas plantas muy extravagantes, ¡ideales para un mundo alienígena!

VALLAS

El hacer vallas es realmente fácil y divertido. Si observas las vallas que dividen los campos de las granjas, verás que generalmente son estructuras básicas entre las que se encuentran toscos postes con alambre entre ellos. Para hacer vallas para tu mesa de juego, aplica este principio básico. Todo lo que necesitas es un poco de la rejilla de aluminio mencionada anteriormente y algo de madera de balsa para los postes de la valla. Decide lo larga y alta que quieres que sea la valla y corta la rejilla de acuerdo con ello. Para los postes, usa madera de balsa de sección cuadrada y de 3,5 ó 5 mm de sección, que podrás encontrar en cualquier tienda de modelismo. Sencillamente habrás de cortar trozos de madera de la misma altura que la rejilla de aluminio. Puedes variar la altura de diferentes secciones de la valla si quieres, pero procura mantener una longitud uniforme de unos 10 cm de longitud.

Las vallas que forman parte de una obstrucción sólida sobre un campo de batalla son las que sufren daños con más frecuencia. Para representar esto, sólo tienes que rasgar una o más secciones y doblar hacia adentro la rejilla de aluminio para que parezca que han sido alcanzadas por armas de fuego. El daño causado por los combates también puede simularse atravesando la rejilla con objetos puntiagudos como por ejemplo palillos de cóctel, diferentes tamaños de clavos, e incluso lápices.

VIGUETAS METALICAS

Si prefieres que la valla esté sostenida por viguetas, éstas pueden construirse con una lámina de plástico, madera de balsa o simplemente cartón. Sea cual sea el material que hayas elegido, el método será el mismo.

Antes de nada tendrás que decidir el material que vas a emplear y lo alta que quieres que sea la valla. A continuación corta con la cuchilla de modelismo afilada varias tiras largas y estrechas, de unos 3 ó 5 mm de ancho y de la misma altura que la valla. Para hacer una vigueta, deja una tira plana sobre la superficie de trabajo, coge otra, ponle un poco de pegamento en uno de sus extremos y colócala en el centro de la tira plana. Lo que estás intentando es formar una sección cruzada en forma de "T". Esto por sí solo puede usarse como soporte de la valla, pero si quieres puedes hacer un diseño más completo y formar una sección en "H", para lo cual sólo has de pegar otra tira de madera de balsa en el extremo superior de la sección en "T".

PUERTAS

Tienes varias alternativas si quieres hacer puertas en las vallas. El método más básico es dejar un hueco entre dos postes de la valla que estén bastante cercanos sobre una misma base. Como alternativa, puedes poner una sencilla barrera como las que puedes ver en los pasos a nivel del ferrocarril. La forma más simple es hacer un simple pilón con una barrera que pueda subirse y bajarse. No hace falta que ésta pueda moverse, pero puedes hacerlo si lo prefierés.

Otro tipo de puerta puede hacerse con una sección de rejilla de aluminio pegada a un marco sencillo y posteriormente unida a uno de los soportes de la valla por bisagras de cartulina (simples trozos de plástico con una pequeña sección de alambre pegado verticalmente a ellos por la mitad para representar la parte móvil de la bisagra). Otros detalles que pueden hacerse con cartulina y añadirse son carteles de aviso, cerraduras, trozos de cadena y similares. Todos ellos pueden utilizarse para completar lo que por lo demás es un modelo muy simple de hacer.

OBSTRUCCIONES SOLIDAS

Ya hemos visto en que difieren las obstrucciones sólidas de las frágiles y como puedes emplearlas sobre la mesa de juego. Para recapitular, diré que hay muchos ejemplos que acuden fácilmente a la cabeza, como rocas, muros, edificios y emplazamientos defensivos (posiciones preparadas para emplazar un cañón u otras casamatas para armas pesadas), y muchas más.

FORMACIONES ROCOSAS

Puede parecer que las formaciones rocosas sean difíciles de hacer, pero en realidad son muy sencillas. Todo lo que tienes que hacer es reunir diferentes tamaños de piedras de tu jardín o de cualquier lugar donde puedas encontrarlas. Naturalmente, también puedes usar ladrillos rotos, carbón, trozos de plástico, o cualquier otra cosa que parezca una roca rota al situarla como una obstrucción.

Después de reunir las piedras, coge un trozo de madera y pega algunas de las piedras más grandes sobre ella, procurando que haya una cierta separación entre ellas. A continuación pon un poco de masilla entre la base y las piedras. Un buen material para usar como tal es la arcilla de modelismo, una sustancia blanca parecida a la masilla que se seca con el contacto con el aire y que puede adquirirse en cualquier tienda de modelismo.

Cuando esté seca, puedes añadir algunos elementos adicionales para que la formación rocosa parezca más natural. Una buena forma de hacerlo es usando una mezcla de piedras más pequeñas, arena para gatos y arena. Elige un área que quieras hacer más pedregosa y cúbrela con una generosa capa de pegamento de madera. A continuación añade un poco de arena para gatos y elimina el exceso. Si hay áreas donde aún pueda verse el pegamento, simplemente echa más arena para gatos y elimina de nuevo el exceso. Repite este procedimiento en otra área, pero en esta ocasión usa arena y piedras pequeñas. Haciendo esto no sólo lograrás que el modelo tenga un aspecto más realista, sino que además cubrirás todos los huecos.

Con frecuencia, las formaciones rocosas contienen pequeñas agrupaciones vegetales, como arbustos y musgo que surgen de entre las rocas. Si quieres crear este efecto, puedes usar las técnicas mencionadas en las Obstrucciones Frágiles, o emplear trozos de cuerda deshilachada o pelos de pincel. Todo lo que tienes que hacer es pegar las piezas de cuerda en el área elegida, cortarlas a la longitud adecuada y pintarlas. Si has hecho la base del modelo rugosa, recuerda que tendrás que añadir la vegetación antes que la capa base final. Después de acabar todo esto, tendrás una espléndida formación rocosa para poner sobre el campo de batalla.

MUROS

Como los demás métodos ya mencionados, los muros son sencillos de construir y es divertido hacerlos, además de ser realmente impresionantes cuando se colocan sobre el campo de batalla.

A efectos de juego, los muros pueden ser de dos formas diferentes, metálicos y de piedra. Ambos se hacen usando los mismos materiales básicos, que pueden ser cartón pluma, cartulina gruesa o incluso poliestireno de las planchas de los falsos techos; todos son baratos y pueden obtenerse fácilmente.

Evidentemente tendrás que decidir la altura y la longitud que quieres que tenga el muro. En realidad sólo es cuestión de

Este muro ha sido construido pieza a pieza con arcilla de modelismo. Una vez bien seco, el modelo se ha cubierto con una capa de pegamento de madera para que las piedras quedasen unidas antes de pintar.

recortar la forma deseada en el material elegido y pegarlo sobre una base de cartulina. Puedes cortar una forma larga rectangular, o cortar secciones individuales y pegarlas entre sí. De cualquier forma, ya tendrás la forma básica del muro y puedes empezar a dar relieve a la superficie. A partir de aquí las técnicas a emplear dependen del tipo de muro que hayas decidido hacer.

Si quieres que tu muro parezca hecho de metal, sólo has de aplicar una capa lisa de pintura o masilla plástica, déjala secar y a continuación pinta el muro con un color metálico. Para los muros de cemento es necesario aplicar pintura rugosa o masilla plástica para que tenga un aspecto de piedra.

En este punto puedes dejar el muro tal como está, o puedes añadir más detalles como contrafuertes, remaches y reparaciones de daños. En las paredes de piedra los contrafuertes pueden hacerse cortando cuñas triangulares de cartón pluma o incluso cartón grueso. En los muros de metal son simples soportes que sobresalen por los laterales, soportes que puedes hacer fácilmente con estrechas secciones de cartulina cortadas y pegadas a los lados.

Imagina un muro que haya estado en medio de la lucha durante una violenta batalla; es muy improbable que haya permanecido intacto. Para representar esto pueden añadirse detalles como refuerzos metálicos, planchas de metal cubriendo zonas derribadas, agujeros causados por proyectiles, y alambre de espino en la parte superior. Los refuerzos de acero pueden representarse cortando una silueta dentada sobre el muro e insertando un pequeño trozo de alambre alrededor del borde de la sección "dañada". Las áreas dañadas que han sido reparadas apresuradamente empleando placas metálicas pueden representarse con trozos de cartón pintados de color metálico y pegadas en posición. El alambre de espino de la parte superior del muro puede representarse empleando la rejilla de aluminio que ya hemos utilizado para hacer los árboles de la sección obstáculos frágiles. Corta una larga tira diagonal de rejilla, de forma que los bordes parezcan cubiertos de pinchos. A continuación dobla esta tira alrededor de un lápiz, tirando de ella un poco para conseguir una espiral más larga. Después puedes pegarla al muro de forma que parezca alambre de espino. Procura ser cuidadoso cuando manipules el alambre de espino, no sólo porque es muy delicado y puede romperse fácilmente, sino porque los bordes pueden ser bastante afilados y pueden engancharse en la ropa.

Otro detalle adicional que puedes añadir a los muros metálicos son los remaches. Estos harán que el muro parezca reparado y que se haya construido a partir de varias planchas metálicas. El efecto puede reforzarse si usas filas dobles de remaches y pintas una línea oscura entre ellas. Recuerda también que los muros metálicos se oxidan fácilmente si se exponen a la mayoría de las atmósferas. Este efecto puede representarse añadiendo, cuando pintes los muros, colores que imiten las manchas de la herrumbre y la decoloración que ésta provoca. Esto puede hacerse con lavados de marrones y naranjas que darán al metal un aspecto oxidado, como si realmente hubiera sido atacado por los elementos.

Ahora ya estás a punto para pintar las secciones de muro. Una buena combinación de colores para crear la impresión de ser de cemento es usar Gris Codex y aplicar a pincel seco una capa de Gris Desierto de Cenizas, iluminando con Gris Lobos Espaciales bastante diluido. Para los muros de metal hay varias opciones. Si quieres que el muro parezca viejo, puedes pintarlo primero de negro y posteriormente añadir varias tonalidades de un color metálico. Para que parezca un muro recién construido, puedes aplicar directamente la pintura metálica sobre el material. Si por ejemplo, quieres que el muro parezca de hierro o acero, puedes empezar usando Metalizado Bolter, aplicar a pincel seco una capa de Cota de Malla, e iluminar con Plateado Mithril.

Otros pequeños detalles que puedes añadir fácilmente a los muros son las señales de aviso. Estas pueden hacerse con cartón delgado o papel, dibujando un símbolo adecuado sobre él. Otra alternativa sencilla es emplear la amplia gama de símbolos Imperiales disponibles en las hojas de calcomanías que pueden colocarse sobre trozos de papel o cartulina pintados antes de colocarse sobre el muro. Puedes poner un icono sugerente como un cráneo o el

Este seto está hecho con tiras cortadas de estropajo cubiertas de pegamento para madera y sumergidas en celpód ferroviario.

águila Imperial, con algo de escritura estilizada debajo. De hecho hay una cantidad infinita de señales posibles que se pueden hacer. ¡Todo lo que tienes que hacer es usar la imaginación!

EMPLAZAMIENTOS

Los emplazamientos son posiciones preparadas para situar un cañón u otra arma pesada. Si quieres preparar el modelo de un emplazamiento como parte de tus obstrucciones, puedes elegir entre hacerlo tan simple o tan complicado como prefieras. Al nivel más básico, puedes construir una posición defensiva hecha a base de sacos terreros, que sólo protegerá a un par de miniaturas, pero en el otro extremo de los niveles de complicación, puedes construir una casamata defensiva entera. Como ejemplo, explicaremos como construir uno de los emplazamientos más sencillos, que sólo sirve para proporcionar protección a unas pocas miniaturas.

Lo que tratas de hacer es proporcionar cobertura a una escuadra de infantería. Esto significa que necesitas suficiente espacio dentro de la construcción para colocar cinco peanas de miniatura, cada una de las cuales con una medida de aproximadamente 25 mm de diámetro. Por ello tendrás que cortar una base para el suelo de aproximadamente unos 70 x 50 mm para que sea lo suficientemente grande como para poder colocar una escuadra de soldados en su interior. Los muros pueden hacerse usando los materiales que ya hemos descrito en la sección de muros. Para hacer los dos muros laterales, corta tiras del material elegido de 50 mm de longitud y una altura adecuada, por ejemplo 20 mm. Si el grosor del material es, por ejemplo, de 5 mm, tendrás que cortar la longitud del muro frontal de 70 mm más 10 mm adicionales para permitir que los 5 mm de cada extremo cubran el borde de los muros laterales. Para unir las secciones de muro, tendrás que emplear un pegamento compatible con el material usado.

Si las secciones de muro están hechas con poliestireno o cartón pluma, tendrás que emplear pegamento de madera o pegamento de caucho. Para los muros de cartón puede emplearse éste o un pegamento de impacto. El modelo del emplazamiento puede completarse de la misma forma que ya se ha explicado en la sección anterior sobre muros, eligiendo un acabado de cemento o metálico. Si quieres añadir más detalles como secciones dañadas y reparadas, señales, remaches o alambre de espino sobre los muros, sólo tienes que consultar la sección sobre muros y aplicar las técnicas allí descritas.

CAJAS Y CAJONES DE MADERA

Las cajas y los cajones de madera también son apropiados para emplearse como obstrucciones sólidas. Pueden construirse con cartón, madera de balsa, o cualquier material que creas adecuado. Para hacer una caja cuadrada sólo hace falta cortar seis piezas de cartulina o madera de balsa iguales y pegarlas entre sí. Naturalmente, puedes hacer la caja de forma rectangular, o incluso hacer cajas de formas y tamaños diferentes para tener cierta variedad. Los detalles adicionales, como bisagras sencillas o cerraduras, pueden añadirse para conseguir un aspecto más realista y mayor detalle en su aspecto general; incluso puede colocarse una o varias calcomanías como las usadas en los carteles de advertencia. También puedes pintarlas para que parezcan hechas de cartón, madera, o incluso metal. Si colocas las cajas que hayas hecho más o menos ordenadamente sobre una base y añades un poco de vegetación en los extremos, habrás construido un elemento de cobertura muy convincente para tus batallas.

Los cajones de madera se hacen de forma similar a las cajas y básicamente usan las mismas técnicas. La única diferencia es que los cajones de madera parecen más convincentes si se hacen con madera de balsa. Lo que estás intentando crear es la impresión de que los bultos están realmente hechos con planchas de madera. Para lograrlo debe construirse la forma básica del cajón como ya se ha explicado para el caso de las cajas, y a continuación hacer una serie de muescas en la madera de balsa con una cuchilla de modelismo afilada. Es preferible hacer estas marcas después de haber montado la forma básica de la caja, ya que entonces podrás hacer las tablas más similares. Esto es simplemente una preferencia; si quieres emplear un sistema diferente, adelante. Como en el caso de las cajas, los detalles adicionales como bisagras o remaches dependen sólo de ti. También puedes añadir flejes a los cajones empleando tiras de cinta aislante negra o cinta adhesiva pintada.

Jinetes de Lobo Goblins saliendo de un bosque.

INTENTALO

En este artículo he descrito de forma general las técnicas para hacer una gran cantidad de elementos de escenografía para tus batallas de Warhammer o Warhammer 40,000. El motivo de hacerlo así es que el tamaño y el espacio disponible para tu mesa de juego determinará en gran medida el tipo de terreno que quieras hacer para tu mesa de juego.

En posteriores artículos volveré a examinar algunas de las técnicas descritas aquí dando consejos e instrucciones más detalladas sobre la forma de construir algunos elementos concretos de los que puedes ver en cada número de la revista White Dwarf.

El único consejo que realmente he de dar a todo aquel que me pregunta sobre la forma de hacer algún elemento de escenografía es, ¡inténtalo!

La mejor forma de aprender a hacer cualquier elemento de terreno es descubrir uno mismo lo que sirve y lo que no sirve. ¡Todos los materiales que se emplean son gratuitos o muy baratos, por lo que si los primeros intentos no salen bien, perderás muy poco!

LOS ADEPTUS ARBITES

Por Andy Chambers

"Viven encerrados en sus torres de plasticemento rodeadas de muros y alambres de espino; sólo salen de ellas para arrestar a algún pobre diablo que ha transgredido alguna Ley Imperial o para patrullar la ciudad y recordarle a la gente que ésta les pertenece. En esas torres hay cámaras y detectores de ondas sónicas que pueden observar a los ciudadanos y escuchar sus conversaciones a 100 kilómetros de distancia; los satélites espía Imperiales observan todo lo que ellos no pueden ver directamente. Incluso el Gobernador les teme. No son de aquí y no tienen nada que ver con nosotros, o al menos no más que los Orkos o los Eldar; no sabemos si tienen familia o hijos, ni nos importa. No nos comprarían ni una bombilla, ni nosotros se la venderíamos. Es irónico que tengan el más bien benevolente título de Arbitradores."

Vorkas Zolowski, antes de su arresto por sedición perniciosa contra el Emperador de la Humanidad.

Los Adeptus Arbites son los guardianes de las leyes Imperiales y los perros guardianes del inmenso Imperio de la humanidad. El Imperio es una sociedad en la que la rebelión y el desafío a la voluntad Imperial se consideran Crímenes Contra la Humanidad. Los Arbitradores son los implacables y siempre vigilantes agentes que representan la presencia del Imperio, presencia que ni los gobernadores planetarios pueden ignorar. No pueden ser sobornados, amenazados, corrompidos, ni se puede negociar con ellos. De hecho, los Adeptus Arbites se aseguran cuidadosamente de que sus miembros no presten sus servicios en sus mundos natales, ni en ningún planeta que se encuentre a menos de doce años luz de su hogar. No se comunican con la ciudadanía excepto cuando es absolutamente necesario, y sólo salen de sus grandes fortalezas para asuntos oficiales.

Si un planeta se rebela contra el Imperio, los Arbitradores son los primeros que entran en combate contra los traidores. Con frecuencia, los gobernadores rebeldes ordenan la destrucción de la fortaleza de los Adeptus Arbites en su planeta como su primer acto de traición y se inicia una despiadada batalla entre las fuerzas de defensa planetaria rebeldes y los Arbites asediados. Puede parecer que la desigual lucha entre unos pocos centenares de Arbitradores contra un mundo entero esté condenada a ser corta y de resultados inevitables, pero los Jueces están bien entrenados para cumplir con su misión, y siempre están preparados.

Durante la rebelión de Ichar IV, los Arbitradores resistieron en su fortaleza durante veintisiete días, tras los cuales escaparon por un túnel secreto y capturaron cuatro de los generadores de energía de la ciudad - colmena. Allí resistieron durante seis días más antes de destruir los generadores en el momento en que el último reducto de los Jueces era eliminado. En el momento en que el Capítulo de los Ultramarines llegó para aplastar la rebelión, los Marines Espaciales descubrieron que el veinte por ciento de las

Una escuadra de Adeptus Arbites al mando de un Arbitrador Veterano.

defensas planetarias de Ichar IV estaban inoperativas y pudieron lanzar un asalto directo contra el núcleo de la ciudad - colmena, reduciendo la duración de toda la campaña a tan sólo dos meses.

En realidad, los Arbitradores sólo tienen que resistir hasta que su Astropata ha transmitido el mensaje de petición de ayuda. Existen flotas móviles de astronaves del Adeptus Arbites que se encuentran permanentemente en estado de alerta para responder a cualquier llamada de auxilio y castigar a los transgresores de las leyes del Emperador. Por supuesto, están respaldados por todo el poder militar del Imperio: los Capítulos de Marines Espaciales y los regimientos de la Guardia Imperial están también dispuestos para aplastar hasta la más feroz de las rebeliones.

Los Arbitradores están igualmente preparados para enfrentarse contra los enemigos de la humanidad en caso de una invasión Genestealer, una incursión del Caos o un ataque alienígena. Los bien armados y rigurosamente adiestrados Arbitradores son tropas excelentes y las Escuadras de Jueces pueden formar la columna vertebral de las fuerzas de defensa planetaria. Es irónico descubrir que los gobernadores planetarios que han conspirado contra el Imperio durante años son siempre los primeros en pedirles ayuda cuando llegan los Orkos.

LAS TROPAS ARBITES EN EL CAMPO DE BATALLA

Las fuerzas del Adeptus Arbites están deliberadamente mejor equipadas que las fuerzas de Defensa Planetaria y que la Guardia Imperial, para desalentar a cualquier posible atacante. Cada Arbitrador está equipado con una Armadura de Caparazón completa, lo cual le proporciona una tirada de salvación de 4, 5, ó 6 en 1D6. Todos los Arbitradores están además equipados con una Pistola Bolter como armamento normal.

Además de este equipo básico, el armamento específico de las escuadras de Arbitradores varía según su misión. El armamento más frecuente para los grupos de patrulla, ejecución, o las escuadras de arresto son los Bolters normales o las Escopetas de Combate Arbites, diseñadas especialmente para los Arbitradores. Las tropas de choque Arbites son desplegadas con frecuencia como tropas pesadas de asalto, y están equipadas con las temibles Porras de Energía y Escudos de Supresión.

LA ESCOPETA DE COMBATE ARBITES

La escopeta de combate Arbites es una escopeta convencional con varias mejoras que le permiten disparar tipos especiales de munición de la que sólo dispone el Adeptus Arbites. Además de los proyectiles sólidos y de postas normales empleados por cualquier escopeta, los laboratorios del Adeptus Arbites han desarrollado el proyectil perforante con punta de diamante "de Ejecución", creado para la búsqueda y la destrucción de objetivos más resistentes. Este sofisticado proyectil contiene un pequeño cerebro robótico que se guía por la señal energética del objetivo y lo busca con increíble puntería. Este tipo de munición hace que la escopeta de combate Arbites sea un arma realmente muy flexible.

MUNICION DE LA ESCOPETA DE COMBATE ARBITES

Tipo de Munición	Fuerza	Tirada de Salvación	Area de Efecto
Proyectil Sólido	4	0	Ninguna
Proyectil de Postas	3	0	3 cm
Proyectil de Ejecución	4	-2	Ninguna

La gran masa que poseen los proyectiles Sólidos y de Postas hace que si un objetivo es alcanzado pero no muere, el objetivo sea empujado 5 cm en dirección opuesta al que ha disparado y caiga al suelo si se obtiene un resultado de 4+ en una tirada de 1D6. Cualquier miniatura derribada al suelo tendrá que invertir su siguiente fase de movimiento poniéndose de nuevo en pie. Ten en cuenta que esta regla tan sólo afecta a las tropas normales, no a los vehículos, robots, Exterminadores o Armaduras Acorazado. Los proyectiles de Ejecución son más ligeros, por lo que no pueden hacer retroceder y derribar a los objetivos como los proyectiles Sólidos o de Postas.

REGLAS ESPECIALES

Los proyectiles sólidos tienen una Fuerza de 4; los proyectiles de postas tan sólo una Fuerza de 3, pero tienen un área de efecto de 3 cm. Los proyectiles de Ejecución tienen una Fuerza de 4 y una tirada de salvación por armadura de -2. Además tienen +1D3 de modificación a la penetración de blindaje contra vehículos y edificios, incrementando su valor de penetración a 4+1D6+1D3.

Puesto que sigue la señal energética del objetivo, el proyectil de Ejecución puede dispararse incluso contra objetivos ocultos, siempre que éstos hayan sido detectados. El proyectil de Ejecución es especial porque cuenta con un modificador de +1 al impactar a largo alcance y un -1 a corto alcance. Esto se debe a que el pequeño cerebro robótico no puede empezar a seguir al objetivo hasta que ha recorrido varios metros.

LA ESCOPETA DE COMBATE ARBITES

Munición	Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto Alcance	Para Impactar Largo Alcance	Fuerza	Heridas	Modificador Tirada de Salvación	Penetración Armadura	Especial
Proyectil Sólido	0-10 cm	10-45 cm	-	-1	4	1	0	4+1D6	Ver arriba
Proyectil Postas	0-10 cm	10-45 cm	-	-1	3	1	0	3+1D6	radio 3 cm
Proyectil de Ejecución	0-10 cm	10-45 cm	-1	+1	4	1	-2	4+1D6+1D3	Ver arriba

Uno de los cinco miembros de una escuadra de Arbitradores está equipado habitualmente con un arma especial de las grandes armerías de la fortaleza de los Arbites. La elección más común es un lanzagranadas, ya que éste ofrece una enorme flexibilidad táctica. Las escuadras de Arbites también tienen acceso a una amplia gama de granadas de tipos especiales, como las de fogonazo fotónico, atemorizantes y asfixiantes, que son muy valiosas para dispersar multitudes y capturar criminales; también se ha comprobado que son muy efectivas contra las tropas enemigas mal equipadas como Orkos y Gretchin, adoradores del Caos y humanos hermanos de progenie Genestealer.

Debido a sus armaduras pesadas y (si están armados con las Escopetas de Combate Arbites), su gran potencia de fuego a corto alcance, las escuadras de Arbites son especialmente útiles en las luchas a corta distancia en terrenos densos, tanto atacando las posiciones del enemigo como defendiendo puntos vitales. Son especialmente efectivas en la lucha urbana, donde el pequeño tamaño de cada escuadra les permite aprovechar al máximo la cobertura. Las escuadras de Arbites son normalmente muy difíciles de derrotar y pueden rechazar los asaltos más decididos del enemigo si disponen de apoyo de armas pesadas.

PERSONAJES

ARBITRADOR VETERANO — Especial

Un Arbitrador Veterano es un combatiente terriblemente consagrado y experto. En su presencia, los Arbitradores harán cualquier cosa para cumplir su misión con éxito. Cualquier escuadra de Arbitradores puede contar con un líder de escuadra Arbitrador Veterano por +10 puntos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arbitrador Veterano	10	4	4	3	3	1	4	1	8

ARMAMENTO: Pistola Bolter

ARMADURA: Armadura de Caparazón (Tirada de Salvación 4+)

EQUIPO: El Arbitrador Veterano puede tener una carta de equipo y cualquier combinación de equipo permitido por la lista de equipo del Adeptus Arbites.

ESCUADRAS

ESCUADRA DE ARBITRADORES — 70 puntos

Los Arbitradores son los implacables custodios de la justicia Imperial. Son incansables en su dedicación a su deber e inflexibles en su lealtad al Imperio y el Emperador de la Humanidad. Los traidores y criminales viven atemorizados por su continua vigilancia y por la rápida ejecución de sus sentencias.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arbitrador	10	3	3	3	3	1	3	1	7

TAMAÑO DE LA ESCUADRA: Una escuadra de Arbitradores está compuesta por cinco arbitradores

ARMAMENTO: Pistola Bolter

ARMADURA: Armadura de Caparazón (Tirada de Salvación 4+).

EQUIPO: Cualquier miniatura puede equiparse con armas de asalto o básicas adicionales, escogidas de la lista de equipo del Adeptus Arbites.

Un Arbitrador puede equiparse una arma elegida de entre las de la sección de armas especiales de la lista de equipo del Adeptus Arbites.

Toda la escuadra puede tener una combinación de las siguientes granadas:

Granadas Asfixiantes	10 puntos por escuadra
Granadas de Fragmentación	10 puntos por escuadra
Granadas Termales	25 puntos por escuadra
Granadas de Fogonazo Fotónico	10 puntos por escuadra
Granadas Atemorizantes	10 puntos por escuadra

APOYO: Una escuadra de Arbitradores puede estar montada en motocicletas a un coste adicional de +100 puntos, o en un *Rhino* a un coste adicional de +50 puntos.

LISTA DE EQUIPO DEL ADEPTUS ARBITES

ARMAS DE ASALTO

Una miniatura puede equiparse con cualquier número de Armas de Asalto.

Espada de Energía	6 puntos
Porra de Energía y Escudo de Supresión	10 puntos

ARMAS BASICAS

Una miniatura sólo puede equiparse con una Arma Básica.

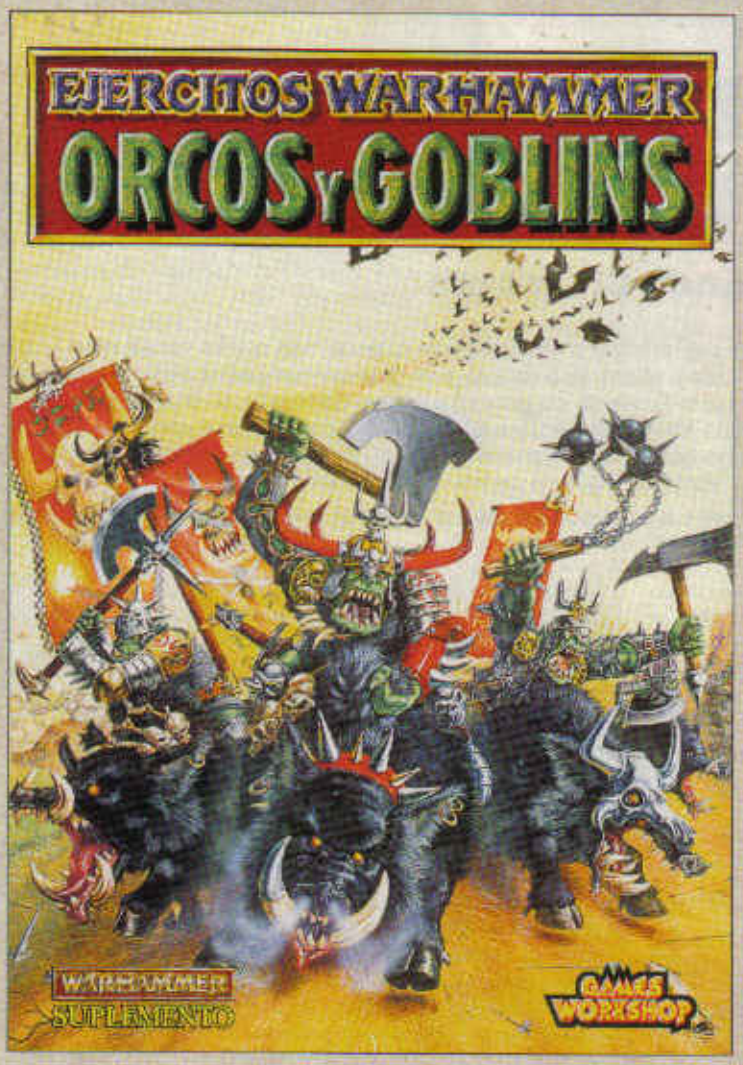
Bolter	3
Escopeta de Combate Arbites	3

ARMAS ESPECIALES

Una miniatura sólo puede tener una Arma Especial.

Lanzallamas	7
Lanzagranadas con granadas de Fragmentación y Perforantes	10
Para incluir granadas Asfixiantes para el anterior	+4 puntos
Para incluir granadas de Fogonazo Fotónico para el anterior	+4 puntos
Para incluir granadas Atemorizantes para el anterior	+4 puntos
Rifle de Fusión	6
Rifle de Agujas	8
Rifle de Plasma	6

WARHAMMER



Orcos y Goblins es el segundo volúmen de la formidable serie Ejércitos Warhammer. Este nuevo suplemento para Warhammer está repleto de información de trasfondo, historia de las razas de los Orcos y los Goblins, ilustraciones y un extenso Bestiario. También se incluye la Lista de Ejército completa, las reglas especiales para las fuerzas Orcas y Goblins en Warhammer y una selección de nuevos objetos mágicos.

EJERCITOS WARHAMMER: ORCOS Y GOBLINS

Este manual es un suplemento imprescindible para Warhammer, el Juego de Batallas Fantásticas. La historia de las razas Orca y Goblin se describe con todo detalle, dedicándose secciones especiales al ascenso de los más feroces Señores de la Guerra Orcos y Goblins, así como a sus más voraces gestas en busca del poder y la gloria.

La Lista de Ejército: La completa lista de ejército para los ejércitos Orcos y Goblins incluye a Orcos Grandotes, Carruajes tirados por Lobos Goblins, Carruajes tirados por Jabalíes Orcos, Jinetes de Lobos Goblins, Orcos Jinetes de Jabalíes, Orcos Salvajes, Goblins Nocturnos, Goblins Silvanos, Trolls y muchos tipos de guerreros más. También se presentan las mortíferas máquinas de guerra de las razas Goblinoides, como los Lanzadores de Rocas, los Lanzadores de Virotes o las Catapultas de Goblins Voladores.

Se incluyen también en la lista las reglas para incorporar a héroes, shamanes y monstruos a tu ejército. Una sección independiente de la lista describe a algunos de los más grandes Señores de la Guerra del pasado y del presente, incluyendo a Grom el Panzudo de las Montañas de la Niebla, Gorbad Garra de Hierro y Azhag el Carnicero.

Las Reglas Especiales: Se incluye la información de juego completa para emplear todas las armas especiales Orcas y Goblins, así como a todos sus tipos de guerreros especiales, incluyendo a Goblins Voladores, Cazadores de Garrapatos, Orcos Grandotes, la Vagoneta de Ataque Snotling, Garrapatos Saltarines de los Goblins Nocturnos, y muchos más.

Y Además: una extensa y vistosa sección de 'Eavy Metal que incluye montones de fotografías de los ejércitos Orcos y Goblins pintados por los pintores de miniaturas de Games Workshop, ¡y un formidable informe de batalla en el que un ejército de Orcos y Goblins se enfrenta en batalla contra un ejército Enano!

GAMES™ WORKSHOP

Warhammer es una Marca Registrada propiedad de Games Workshop Ltd. Games Workshop y el logotipo de Games Workshop son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.
Copyright © Games Workshop 1994. Todos los Derechos Reservados.

WARHAMMER 40,000

¡DREADNOUGHT!

LAS ARMADURAS ACORAZADO DE LOS MARINES ESPACIALES

Por Andy Chambers

Las Armaduras Acorazado (o *Dreadnoughts*) son enormes máquinas de guerra, dos o tres veces más altas que un hombre y con un peso de varias toneladas. Mientras avanzan con grandes zancadas por el campo de batalla, los disparos del enemigo rebotan como la lluvia en su grueso blindaje cerámico, la muerte ruge desde las bocachas de la gran cantidad de armas instaladas en su enorme estructura y sus enormes brazos metálicos aplastan y destruyen a todo enemigo que se interpone en su camino. Ninguna ofensiva importante empieza sin que las Armaduras Acorazado abran un agujero en las defensas enemigas.

Las reglas completas aplicables a las Armaduras Acorazado se presentan en el reglamento de Warhammer 40,000.

Las Armaduras Acorazado suelen confundirse con robots o con armaduras de combate de gran tamaño. De hecho, su diseño es parecido al de ambos, y al de ninguno. Las Armaduras Acorazado son únicas, ya que cada una contiene a una única criatura inteligente, cuyo sistema nervioso está permanentemente interconectado con una gran cantidad de fibras eléctricas y espirales magnéticas que forman los "músculos" de la máquina, que le permiten andar y mantener el equilibrio con la misma facilidad que un ser vivo. Es una criatura inteligente la que observa por los visores ópticos de la máquina y la que mueve sus miembros. Una vez la criatura es integrada al interior de la Armadura Acorazado, ya no podrá abandonar su sepultura de metal y sobrevivir; está destinada a una vida de combate interminable que se prolongará hasta que su tumba móvil resulte destruida.

Las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales son probablemente uno de los modelos más antiguos de Armaduras Acorazado que existen; algunas máquinas llevan en servicio decenas de miles de años, desde la Era de los Conflictos. Las Armaduras Acorazado son máquinas complicadas que requieren materiales y habilidades especiales para poder construirse, y todas las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales son reverenciadas por ellas mismas, ya que el arte de su construcción está casi perdido. El operador de cada Armadura Acorazado de los Marines Espaciales no es un Marine Espacial normal sino uno de los Antiguos, un guerrero Marine Espacial heroico, mortalmente herido en combate hace mucho tiempo, y al que se le concedió el honor de continuar sirviendo al Emperador como una inmortal Armadura Acorazado viviente. El cuerpo del Antiguo está encorvado en posición fetal dentro de la Armadura Acorazado, con su sistema nervioso conectado directamente a los sistemas de la máquina. De esta forma el Antiguo renace en un cuerpo de metal que se ha convertido en su sarcófago.

Los recuerdos de algunos de los Antiguos se remontan a cientos de siglos, a la fundación de su Capítulo y a su historia inicial. Por esta causa son reverenciados por los demás Marines Espaciales, no sólo como poderosos guerreros sino como antepasados que desafían al paso de los siglos y como testigos vivientes de batallas que tuvieron lugar hace siglos. Las Armaduras Acorazado que todavía sobreviven son mantenidas cuidadosamente y reparadas siempre que es preciso. Si una Armadura Acorazado de los Marines Espaciales es destruida en combate, los Marines Espaciales lucharán con gran ferocidad para recuperar su cápsula, de forma que su ocupante pueda reposar en el mausoleo del Capítulo. La propia Armadura Acorazado podrá ser reparada y preparada para otro Marine Espacial agonizante que se convertirá en un Antiguo para las generaciones futuras.

ARMADURA ACORAZADO DE LOS MARINES ESPACIALES ANGELES SANGRIENTOS

Las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales son la personificación del espíritu de lucha y de la heroica historia del Capítulo. A lo largo de los años, sucesivos Marines Espaciales han luchado durante sus últimos años sepultados dentro del enorme caparazón blindado de las Armaduras Acorazado. Las hazañas y honores logrados por las Armaduras Acorazado son grabados ritualmente en la propia armadura por los artificieros del Capítulo y los Tecnosacerdotes. Las Armaduras Acorazado extremadamente antiguas están por ello completamente cubiertas de grabados de honor, insignias y otras marcas que aluden a las grandes hazañas llevadas a cabo en el pasado.

A menudo hay secciones enteras de armadura cubiertas de grabados y símbolos que describen estas hazañas del pasado. El gran estandarte que se levanta orgulloso por encima de la Armadura Acorazado es un honor asignado al Marine Espacial que está sepultado en su interior. Cuando éste finalmente muere, se colocará un nuevo estandarte para indicar la ascensión de su sucesor.

SIMBOLOS DE LA UNIDAD

INSIGNIA DEL CAPITULO
En su forma básica está simplemente pintada sobre el blindaje de la Armadura Acorazado, pero las insignias de algunos Capítulos han sido esculpidas o grabadas por los artificieros y los Tecnosacerdotes sobre la superficie de la armadura.

INSIGNIA DEL EJERCITO
Colocada al principio de una campaña o guerra, la insignia del ejército puede verse en todos los uniformes imperiales y el equipo.

SIMBOLO DE LA COMPAÑIA
Cada Armadura Acorazado tiene asignado un número para poder identificarla rápidamente. El ejemplo ilustrado es la Armadura Acorazado número dos de la segunda compañía (indicada por el símbolo de la lágrima amarilla).

ESTANDARTE DE HONOR

MULTICAÑON DE FUSION

PUÑO DE COMBATE

ARMAMENTO DE LA ARMADURA ACORAZADO

La Armadura Acorazado de los Marines Espaciales es uno de los vehículos más destructivos que nunca ha usado el Imperio. Su estructura de construcción extremadamente robusta es capaz de resistir enormes esfuerzos y proporciona una formidable plataforma desde la cual puede dispararse prácticamente cualquier arma pesada. El armamento de la Armadura Acorazada combina habitualmente una gran potencia de fuego a larga distancia con mortíferas armas de combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, existen muchas combinaciones de armamento más especializadas. El ejemplar ilustrado, por ejemplo, es una variante especialmente potente diseñada especialmente para los asaltos a corta distancia.

REGLAS ESPECIALES PARA LAS ARMADURAS ACORAZADO

Al igual que la mayoría de Armaduras Acorazado, las empleadas por los Marines Espaciales tienen configuraciones variables de afustes de armamento en los brazos. Esto facilita la fácil conversión de una Armadura Acorazado a toda una serie de armas diferentes que se adaptan específicamente a las diferentes situaciones tácticas. Las armas montadas en las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales son aparentemente similares a las armas pesadas usadas por los Marines Espaciales o los Marines Espaciales Exterminadores. Sin embargo, los sistemas de armas de las Armaduras Acorazado son superiores en varios aspectos, ya que su construcción es más robusta, una mayor carga de munición y sistemas de puntería más sofisticados. Estas mejoras están parcialmente representadas en la Habilidad de Proyectiles superior de la Armadura Acorazada y en su capacidad para mover y disparar armas pesadas en el mismo turno de juego, pero también deberán aplicarse las siguientes reglas especiales a las armas de las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales.

Cañón de Asalto y Bolter de Asalto

Las causas más frecuentes de los encasquillamientos al efectuar fuego sostenido con las armas como el Cañón de Asalto y los Bolters de Asalto son la munición defectuosa, el recalentamiento de los componentes, o la demora en la expulsión de los cargadores vacíos. Las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales cuentan con un sofisticado sistema de alimentación de munición, con capacidad para miles de proyectiles para sus armas de fuego sostenido. Este sistema está combinado con un sistema de refrigeración por nitrógeno líquido y un alimentador de munición flexible que literalmente empuja los proyectiles al interior de la recámara del arma y expulsa cualquier proyectil defectuoso antes de que pueda encasquillar el mecanismo.

Para representar la acción de estos sistemas, las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales equipadas con Cañones de Asalto o Bolters de Asalto podrán ignorar el primer resultado de encasquillado obtenido en los dados de fuego sostenido en cada turno. Esto quiere decir que un Bolter de Asalto nunca se encasquillará si está montado en una Armadura Acorazado y un Cañón de Asalto sólo se encasquillará si se obtienen dos o más resultados de encasquillado en la misma tirada. Sin embargo, si un Cañón de Asalto obtiene tres resultados de encasquillado en la misma tirada, éste estallará igualmente, destruyendo automáticamente el Cañón de Asalto pero sin causar ningún otro efecto negativo al resto de la Armadura Acorazado.

Lanzamisiles

Aunque algunas de las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales más antiguas están equipadas con lanzamisiles normales, la mayoría lo han reemplazado por un lanzamisiles especial capaz de disparar salvas y que puede lanzar hasta tres misiles simultáneamente. Por desgracia, el lanzamisiles está equipado con un sistema de guía poco fiable que a veces sólo consigue seguir a alguno, o a ninguno de los objetivos adicionales designados. A pesar de todo, los Comandantes de los Capítulos de Marines Espaciales consideran generalmente que la potencia de fuego adicional del lanzamisiles compensa la falta de fiabilidad del sistema de puntería.

Cualquier Armadura Acorazado de los Marines Espaciales equipada con un lanzamisiles puede optar por efectuar un disparo normal, o una andanada. La decisión de disparar una andanada debe declararse antes de efectuar la tirada de dados. Si se dispara una andanada, tira un dado de fuego sostenido: el resultado obtenido será el número de misiles efectivamente disparados. Efectúa una tirada para impactar independiente para cada misil; los misiles pueden dispararse contra diferentes objetivos, pero éstos no podrán estar separados entre sí por más de 5 centímetros. Toda la andanada debe ser de misiles de Fragmentación o Perforantes, no una combinación de ambos tipos. Si se obtiene un resultado de encasquillado en el dado de fuego sostenido, no se disparará ningún misil y el lanzamisiles quedará afectado de la misma forma que un arma de fuego sostenido. Esto significa que el lanzamisiles (pero no las otras armas de la Armadura Acorazado) no podrán abrir fuego en la siguiente fase de disparo, que tendrá que invertirse en "desencasquillar" el sistema (o para ser más precisos, que la Armadura Acorazado invertirá en *reiniciar* su sistema de puntería).

Multicañón de Fusión

Las armas de Fusión normales disparan un haz de energía bastante denso que alcanza al objetivo e instantáneamente lo somete a una temperatura extrema, hasta el punto de vaporizarlo explosivamente. Las Armaduras Acorazado de los Marines Espaciales cuentan con un Multicañón de Fusión con un foco variable, que permite variar el grosor del haz de energía. Con ésto se sacrifica alcance y potencia para poder someter un área más extensa a una temperatura más elevada aún. Esto es particularmente útil en los combates cuerpo a cuerpo contra grandes masas de tropas enemigas.

Cualquier Armadura Acorazado de los Marines Espaciales equipada con un Multicañón de Fusión tiene la alternativa de disparar con un haz más estrecho, produciendo los efectos normales del Multicañón de Fusión, o disparar con un haz ancho, produciendo los mismos efectos que un Lanzallamas Pesado.

Cañones Laser

Un sistema de armas frecuente en las Armaduras Acorazado es el compuesto por dos Cañones Laser en el mismo afuste. Se trata de un sistema de armas muy efectivo para destruir vehículos y fortificaciones a largo alcance. Los dos Cañones Laser cuentan con un sofisticado sistema de rastreo que puede aislar e identificar las diferentes áreas del objetivo. Este sistema permite a la Armadura Acorazado colocar sus disparos con una precisión milimétrica, atacando el área deseada del objetivo.

Cualquier Armadura Acorazado equipada con dos Cañones Laser efectuará normalmente la tirada para impactar. Si se consigue impactar contra un vehículo, deberá tirarse 1D6 para determinar la localización del impacto como es habitual; el jugador Marine Espacial podrá entonces sumar +1 ó restar -1 al resultado de la tirada de localización. Así, por ejemplo, si una Armadura Acorazado impacta con su a un Predator y obtiene una tirada de 4 para la localización, normalmente habría alcanzado uno de los cañones de barquilla. Sin embargo, el jugador Marine Espacial puede optar por sumar +1 a la tirada de localización para obtener un 5 (alcanzando la torreta) o restar -1 a la tirada obteniendo un 3 (alcanzando el habitáculo). Sin embargo, ten en cuenta que ajustando la tirada de localización es imposible alcanzar un área que esté oculta tras una obstrucción.

Puño de Combate

El puño de combate instalado en las Armaduras Acorazado cuenta con servomotores extremadamente potentes que le permiten agarrar y despedazar a sus objetivos. Esto es muy útil para desgarrar componentes de vehículos, causando daños catastróficos en el área atacada.

El ataque especial de desgarro tan sólo puede emplearse contra otros vehículos, incluyendo otras Armaduras Acorazado. Las Armaduras Acorazado pueden efectuar un ataque de desgarro por cada dos impactos causados normalmente. Por ejemplo, si la Armadura Acorazado está luchando en combate cuerpo a cuerpo con una Armadura Acorazado Orka y vence en el combate por dos puntos, puede optar por causar dos impactos normales o por desgarrar. Si la Armadura Acorazado está atacando, causaría normalmente tres impactos, pero puede decidir hacer un ataque de desgarro y causar un impacto normal.

Para resolver un ataque de desgarro, el jugador Marine Espacial designa una sola área del objetivo. La Armadura Acorazado agarra esa área e intenta arrancarla. Efectúa una tirada normal de penetración. Si el área elegida es penetrada, esa área queda desgarrada; efectúa la tirada para determinar los daños normalmente, aplicando un modificador de +2 en la tabla de daños.

PREDATOR DE LOS MARINES ESPACIALES

MARINES ESPACIALES ANGELES SANGRIENTOS

INSIGNIA DEL CAPITULO

INSIGNIA DEL EJERCITO

INSIGNIA DE LA COMPAÑIA
Y NUMERO DE VEHICULO

Los Tanques de Batalla *Predator* son los vehículos de apoyo fundamentales de cada compañía de Marines Espaciales. Escuadrones enteros de estos potentes tanques son cuidadosamente mantenidos por los Artificieros de la compañía. En las batallas de gran importancia, estos escuadrones suelen agruparse para formar mortíferas compañías blindadas. Sin embargo, estos blindados se despliegan habitualmente en solitario o en grupos de pequeño tamaño que proporcionan apoyo directo a las fuerzas de combate de la compañía de Marines.

ESTANDARTES DE BATALLA

ANGELES SANGRIENTOS DEVASTADORES

SARGENTO

Las Escuadras de Devastadores del Capítulo de los Angeles Sangrientos se distinguen de las Escuadras Tácticas por sus cascos de color azul. Por lo demás, emplean las insignias normales de los Angeles Sangrientos: una brillante armadura roja con los distintivos detalles de color negro. El Sargento y el Marine veterano llevan pintados los símbolos de las hombreras en colores invertidos para distinguir su rango. Cada uno está al mando de una escuadra de combate de cinco hombres durante la batalla.

El estandarte del Sargento muestra el número de la escuadra, en este caso la novena, y cada Marine Espacial lleva la insignia de escuadra en la rodillera derecha.

CON CAÑON LASER

CON RIFLE DE PLASMA PESADO

CON LANZAMISILES

CON BOLTER PESADO

ESTANDARTE DEL SARGENTO

INSIGNIAS DE LA 2ª COMPAÑIA

INSIGNIA DE HONOR DEL SARGENTO

INSIGNIA DE LA ESCUADRA

INSIGNIAS DEL CAPITULO

INSIGNIAS DEL EJERCITO

UNA ESCUADRA DE ANGELES SANGRIENTOS DEVASTADORES COMPLETA

MARINES ESPACIALES ANGELES SANGRIENTOS
COMPAÑIA DE LA MUERTE

El Capítulo de Marines Espaciales Angeles Sangrientos sufre de un grave defecto en su estructura genética y la Compañía de la Muerte es su inevitable resultado. Todos los Marines Espaciales están creados en parte por implantes de misteriosas estructuras genéticas modelo. Estas marcan el desarrollo del Marine Espacial, preparando su cuerpo para los trasplantes de órganos y el riguroso entrenamiento físico y psíquico requerido para hacer de cada nuevo recluta un Marine Espacial.

Sin embargo, la estructura genética modelo de los Angeles Sangrientos tiene un defecto y aunque los guerreros del Capítulo son tan mortíferos como los de cualquier otro, todos llevan ese defecto en sus genes. En la víspera de una batalla, algunos de los Marines Espaciales pueden verse afectados por el colapso de su estructura genética: de inmediato enloquecen de rabia y una irracional sed de sangre les domina. Todos los Angeles Sangrientos en este estado descubren inmediatamente que ha llegado su hora y buscan la absolución, prefiriendo una muerte heroica en la batalla antes que hundirse indefinidamente en una locura despiadada. Atormentados por visiones del pasado de su gran Primarca Sanguinius, los Marines afectados pintan sus armaduras color negro azabache y pintan grandes cruces rojas sobre ella como símbolo de las heridas mortales de su Primarca. Los Artificieros del Capítulo pintan cuidadosamente símbolos de cráneos y sangre sobre ellas, mientras los Capellanes entonan el requiem.

Cada Marine Espacial de la Compañía de la Muerte prefiere luchar con las armas con las que es más experto. Estas se pintan de rojo y son bendecidas por el Capellán que les acompaña. La misión del Capellán es guiar y dirigir en la batalla a los enloquecidos Marines Espaciales de la Compañía de la Muerte para asegurarse que su sacrificio final no se produce en vano.

ESTANDARTE EL CAPELLAN

DETALLE DE LA HOMBRERA

Unos cuantos ejemplos de los diversos símbolos con los que la Compañía de la Muerte decora sus armaduras en preparación para su combate final.

Para montar tu tarjeta de vehículo, fotocopia la tarjeta de este vehículo y dóblala por la mitad a lo largo de la línea de puntos. Pon una pequeña capa de pegamento por la parte de atrás de la tarjeta y presiona ambas mitades entre sí. Si quieres que la tarjeta quede más sólida, lo recomendable es emplear un trozo de cartón (como el de los paquetes de cereales) y pegar ambas mitades de la tarjeta sobre él antes de recortarla.

TABLAS DE DAÑOS

1D6	Localización	Blindaje Frontal	Blindaje Lateral/Posterior
1	Piernas	20	18
2	Brazo Izquierdo	19	17
3	Brazo Derecho	19	17
4-6	Cuerpo	21	19

1D6 — Tabla de Daños Piernas

1 Las planchas del blindaje de 30 mm de espesor de la pierna de la Armadura Acorazado resisten, pero la fuerza del disparo detiene temporalmente el avance de la Armadura. La Armadura Acorazado no podrá moverse en el próximo turno.

2 La Armadura Acorazado pierde ligeramente el equilibrio por la fuerza del disparo. Se tambalea 1D6+2 cm en una dirección aleatoria, colisionando con cualquier obstáculo que encuentre en su trayectoria.

3-4 La pierna resulta seriamente dañada. La Armadura Acorazado tan sólo podrá moverse cojeando 1D6+2 cm por turno a partir de ahora.

5-6 La pierna es arrancada y la Armadura Acorazado se desploma al suelo. No podrá moverse o atacar por el resto de la batalla y se considera destruida.

1D6 — Tabla de Daños Brazos

1 El brazo alcanzado queda parcialmente paralizado. Cualquier arma de combate a distancia en dicho brazo podrá seguir empleándose, pero no podrá emplearse en combate cuerpo a cuerpo. El Atributo de Ataques de la Armadura Acorazado se reduce en un punto.

2 Todas las armas instaladas en el brazo quedan encasquilladas o ligeramente dañadas; sólo podrán emplearse si antes se obtiene un resultado de 4+ en una tirada de 1D6.Any weapons mounted on the arm are jammed or partially damaged and can only be used if you first roll a 4+ on 1D6.

3-5 El brazo es arrancado de la Armadura Acorazado. Cualquier arma instalada en el brazo resulta destruida y el Atributo de Ataques de la Armadura Acorazada se reduce en un punto.

6 El brazo es destruido y las armas instaladas en él explotan. La explosión afecta al cuerpo de la Armadura Acorazado, penetrando el blindaje y provocando una explosión secundaria. Efectúa una tirada en la Tabla de Daños Cuerpo para determinar el efecto de la explosión secundaria.

1D6 — Tabla de Daños Cuerpo

1 Los controles de la Armadura Acorazado enloquecen, haciendo que sea difícil controlar sus sistemas. La Armadura Acorazado tan sólo podrá mover o atacar si se obtiene un resultado de 4+ en una tirada de 1D6.

2 El Marine Espacial se controla la Armadura Acorazado queda gravemente herido. Todos los Atributos de la Armadura Acorazado quedan reducidos a la mitad por el resto de la batalla.

3-4 El reactor de la Armadura Acorazada se incendia y la máquina queda inmovilizada. El piloto puede emplear los controles de emergencia para disparar una única arma. Tira 1D6 al principio de cada turno del jugador; la Armadura estalla si se obtiene un resultado de 1 ó 2 en una tirada de 1D6. Todas las miniaturas en un radio de 8 cm sufren 1D6 impactos de Fuerza 10 con un modificador de -3 a la tirada de salvación.

5 El Marine Espacial que controla la Armadura Acorazado resulta muerto. La Armadura Acorazado se tambalea 1D6+2 cm en una dirección aleatoria, colisionando con cualquier obstáculo que encuentre en su trayectoria y tras ello se desploma al suelo.

6 La munición de la Armadura Acorazado explota. La Armadura Acorazado resulta destruida y todas las miniaturas en 8 cm de radio sufren 1D6 impactos de Fuerza 10 con un modificador a la tirada de salvación de -3.

Doblar por esta línea

DREADNOUGHT MARINES ESPACIALES

DATOS VEHICULO

M	HA	HP	F	I	A	L
15	6	6	7	5	3	10

TRIPULACION:
UN MARINE ESPACIAL

VALOR EMBESTIDA:
FUERZA 7
1D10 PUNTOS DAÑOS
-4 TIRADA DE SALVACION

ARMAMENTO:

Puño de Combate con un **Bolter de Asalto** incorporado, con un ángulo de disparo frontal de 90° y **Multicañón de Fusión** con un ángulo de disparo de 90° por delante. **195puntos**

o

Cañón de Asalto con un ángulo de disparo frontal de 90° y un **Lanzamisiles** con un ángulo de disparo frontal de 90°. **205 puntos**

o

Dos **Cañones Laser** con un ángulo de disparo frontal de 90° y un **Lanzamisiles** con un ángulo de disparo frontal de 90°. **215 puntos**

La Armadura Acorazado puede equiparse con **Descargadores de Granadas** cargados con granadas de **Fragmentación** o **Cegadoras** a un coste adicional de **+5 puntos.**

DATOS ARMAMENTO

Arma	Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Bolter Asalto	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	1D6+4	1D fuego sostenido
Puño Combate	Sólo Combate Cuerpo a Cuerpo			-	8	1	-5	1D6+1D20+8	
Cañón Laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	
Misil Fragmentación	0-50	50-180	-	-	4	1	-1	1D6+3	área efecto 5 cm
Misil Perforante	0-50	50-180	-	-	8	1D10	-6	1D6+1D10+8	
Cañón de Asalto	0-30	30-60	+1	-	8	1D10	-3	1D6+1D10+8	3D fuego sostenido
Multicañón de Fusión	0-30	30-60	+1	-	8	2D12	-4	1D6+2D12+8	área efecto 5 cm

VALOR EN PUNTOS: Variable según el armamento

Puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1994. Todos los derechos reservados.

TABLAS DE DAÑOS

1D6	Localización	Blindaje Frontal	Blindaje Lateral/Posterior
1	Orugas*	15	15
2-3	Habitáculo	20	18
4	Barquilla*	17	15
5-6	Torreta	22	22

*Impacta en la más cercana al atacante

1D6 Tabla de Daños Orugas

1 Las orugas resultan dañadas, pero siguen funcionando. El *Predator* tan sólo podrá moverse a velocidad de crucero durante el resto de la batalla.

2-5 Las orugas quedan destruidas. El *Predator* mueve fuera de control durante el siguiente turno y tras ello queda inmovilizado durante el resto de la batalla.

6 Una oruga queda destruida y el daño resultante afecta a la dirección, haciendo que el *Predator* vuelque. Los restos del vehículo volcado se detienen a 2D6 cm de distancia en una dirección aleatoria. Cualquier miniatura sobre la que pase el vehículo volcado en este movimiento sufrirá 1D6 impactos de F7 con un modificador a la tirada de salvación de -2. Tira 1D6 por cada miniatura en el interior del vehículo; morirá en el accidente si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6. Las miniaturas supervivientes podrán abandonar el vehículo según las reglas normales.

1D6 Tabla de Daños Habitáculo

1-3 Una enorme explosión destruye el compartimiento de la tripulación. Tira 1D6 por cada tripulante. Con un resultado de 4, 5 ó 6, el tripulante morirá.

4 El motor del *Predator* estalla, matando a la tripulación. El tanque gira sobre sí mismo por la fuerza de la explosión hasta quedar encarado en una dirección aleatoria, y a continuación queda permanentemente inmovilizado.

5 Una chispazo prende el tanque de combustible del *Predator* y el vehículo se incendia provocando la muerte de toda la tripulación. Los restos ardientes se mueven fuera de control durante el próximo turno y tras ello el vehículo explota. Toda miniatura a 8 cm o menos del punto en que concluye este movimiento es afectada por la explosión y sufrirá daños como si hubiera sido alcanzada por un Lanzallamas Pesado.

6 La munición del *Predator* explota. El *Predator* resulta destruido y todas las miniaturas en un radio de 8 cm sufren 1D6 impactos de Fuerza 10 con un modificador de -3 a la tirada de salvación.

1D6 Tabla de Daños Barquilla

1 El Cañón Laser montado en la barquilla queda dañado y tan sólo podrá ser disparado si antes se obtiene un resultado de 4+ en una tirada de 1D6.

2-5 La barquilla queda destruida. El Cañón Laser montado en ella no podrá disparar de nuevo durante el resto de la batalla.

6 La barquilla queda destruida como en el caso anterior, pero la explosión causa una explosión secundaria en el interior del habitáculo. Efectúa una tirada en la Tabla de Daños Habitáculo para determinar los efectos de esta segunda explosión.

1D6 Tabla de Daños Torreta

1 El Cañón Automático instalado en la torreta resulta dañado y tan sólo podrá ser disparado si antes se obtiene un resultado de 4+ en una tirada de 1D6.

2 La torreta se atasca y no puede seguir girando. El Cañón Automático sólo podrá disparar en línea recta a los objetivos que se encuentren justo enfrente suyo.

3 El artillero de la torreta resulta muerto. Si su posición no es ocupada por otro miembro de la tripulación, el Cañón Automático no podrá disparar por el resto de la batalla.

4-6 La munición almacenada en la torreta estalla y el *Predator* resulta destruido. Toda la tripulación muere instantáneamente y la torreta sale volando por los aires 5D6 cm en una dirección aleatoria antes de caer al suelo. Cualquier miniatura que se encuentre en el punto donde cae la torreta sufrirá 1D6 impactos de Fuerza 9 con un modificador de -6 a la tirada de salvación.

PREDATOR DE LOS MARINES ESPACIALES

TRIPULACION:
1 CONDUCTOR MARINE ESPACIAL
3 ARTILLEROS
MARINES ESPACIALES

VALOR EMBESTIDA:
FUERZA 8
1D12 PUNTOS DAÑOS
-5 TIRADA DE SALVACION

MOVIMIENTO:
VELOCIDAD DE CRUCERO: 17 cm
VELOCIDAD DE COMBATE: 50 cm
VELOCIDAD MAXIMA: 63 cm
TIPO: ORUGAS

ARMAMENTO:
Dos **Cañones Láser**, uno en cada barquilla lateral, y un **Cañón Automático** instalado en la torreta. Cada Cañón Laser cuenta con un **Sistema de Apunte** y un ángulo de disparo de 180° desde el lateral correspondiente del vehículo. El Cañón Automático cuenta con un **Sistema de Apunte** y con un ángulo de disparo de 360°. *El Predator* puede equiparse con **Descargadores de Granadas** cargados con granadas de **Fragmentación o Cegadoras** a un coste adicional de **+5 puntos.**

DATOS ARMAMENTO

Arma	Alcance Corto	Alcance Largo	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Cañón Automático	0-50	50-180	-	-	8	1D6	-3	2D6+8	1D fuego sostenido
Cañón Laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	
Descargador de Granadas	15	-	-	-	Según Granada	-	-		
Granada Fragmentación	-	-	-	-	3	1	-1	1D6+3	área efecto 5 cm
Granada Cegadora	-	-	-	-	-	-	-	-	área efecto 5cm

VALOR EN PUNTOS: 180 puntos

Para montar tu tarjeta de vehículo, fotocopia la tarjeta de este vehículo y dóblala por la mitad a lo largo de la línea de puntos. Pon una pequeña capa de pegamento por la parte de atrás de la tarjeta y presiona ambas mitades entre sí. Si quieres que la tarjeta quede más sólida, lo recomendable es emplear un trozo de cartón (como el de los paquetes de cereales) y pegar ambas mitades de la tarjeta sobre él antes de recortarla.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1994. Todos los derechos reservados.

Puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

TA POR CORREO TEL 93-4502173 ☎ VENTA POR COR

WARHAMMER

WARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS

3120	WARHAMMER VERSION ESPAÑOLA	6.950Pts
3118	WARHAMMER MAGIA DE BATALLA	4.635Pts

BRETONIANOS

6150	CALCOMANIAS TROPAS BRETONIANAS	770Pts
740560	BARBAROS (4)	990Pts
740680	NORDICOS (4)	990Pts
741270	CABALLERO A CABALLO BRETONIANO (1)	655Pts
741510	CABALLEROS BRETONES A PIE (4)	990Pts
741520	ESCUDEROS BRETONES (4)	990Pts
741550	ARQUEROS BRETONES (4)	875Pts

ENANOS

762	GUERREROS ENANOS (10)P	1.095Pts
828	TRONO ENANO DEL PODER (6)	3.290Pts
836	YUNQUE DE PERDICION ENANO (4)	3.290Pts
837	CAÑON LANZALLAMAS ENANO (4)	3.285Pts
840	REGIMIENTO CERVECEROS BUGMAN (10)	2.850Pts
842	GIROCOPTERO ENANO (2)	2.020Pts
6070	ESTANDARTES DE BATALLA ENANOS	770Pts
743230	GUERREROS ENANOS (4)	990Pts
743250	ENANOS CON LANZA (4)	990Pts
743750	CERVECEROS DE BUGMAN (4)	990Pts
743800	GOTREK Y FELIX (2)	1.370Pts
743810	REY ENANO KAZADOR (1)	1.095Pts
743820	UNGRIM EL REY MATADOR (1)	1.095Pts
743830	BURLOCK DAMMINSON (1)	1.095Pts
743840	KRAGG EL GRUÑON (1)	1.095Pts
880100	GRUPO DE MANDO ENANO (3)	990Pts
880250	CAÑON ENANO (4)	1.315Pts
880440	MINEROS ENANOS (4)	990Pts
880450	GRUPO MANDO MINEROS (3)	990Pts
880510	BALLESTEROS ENANOS (4)	990Pts
880910	ENANOS MATATROLLS (4)	990Pts
880920	ENANOS MATAGIGANTES (2)	990Pts
880930	ENANOS ROMPEHIERROS (4)	990Pts
880940	ENANOS BARBASLARGAS (4)	990Pts
880950	ENANOS MARTILLADORES (4)	990Pts
880960	ENANOS ATRONADORES (4)	990Pts
880970	ENANO MATADRAGON (1)	770Pts
880980	ENANOS MATADEMONIOS (1)	990Pts

ALTOS ELFOS

754	ALTOS ELFOS (10)P	1.095Pts
810	ALTO ELFO SEÑOR DEL DRAGON (2)	3.285Pts
818	ALTOS ELFOS YELMOS PLATEADOS (4)	2.190Pts
822	GRIFO GUERRA Y JINETE ALTO ELFO (2)	3.285Pts
830	HEROE ALTO ELFO Y PEGASO (2)	2.850Pts
841	PRINCIPES DRAGONEROS DE CALEDOR (3)	2.190Pts
6080	ESTANDARTES ALTOS ELFOS	770Pts
742130	ELFOS SILVANOS (4)	990Pts
742160	SEÑORES DE LAS BESTIAS ELFOS (2)	655Pts
742370	BAILARINES GUERREROS ELFOS (4)	990Pts
742410	SEÑORES BESTIAS ELFOS SILVANOS (4)	990Pts
756000	LANCEROS ALTOS ELFOS (4)	990Pts
756130	GRUPO DE MANDO ALTOS ELFOS (3)	990Pts
756250	ARQUEROS ALTOS ELFOS (4)	990Pts
756370	ALTOS ELFOS YELMOS PLATEADOS (1)	655Pts
756380	CAPITAN DE LOS YELMOS PLATEADOS (1)	655Pts
756490	LANZADOR VIROTES DE REPETICION (3)	1.315Pts
756520	TECLIS MAGO ALTO ELFO (1)	1.095Pts
756640	TYRION PRINCIPE ALTO ELFO (1)	1.315Pts
756700	ALTOS ELFOS GUARDIA DEL FENIX (4)	1.095Pts
756750	HEROES PRINCIPES DRAGONEROS (1)	875Pts
887300	HECHICERA ELFA Y UNICORNIO (1)	1.535Pts
887500	ALTOS ELFOS LEONES BLANCO (4)	1.095Pts
887700	MAESTROS DE LA ESPADA DE HOETH (4)	875Pts

ELFOS OSCUROS

886000	ELFOS OSCUROS (4)	990Pts
886050	GRUPO MANDO ELFO OSCURO (3)	1.210Pts
886100	JINETE GELIDO ELFO OSCURO (1)	770Pts
886200	CABALLERIA ELFOS OSCUROS (1)	770Pts
886310	ELFAS BRUJAS (4)	990Pts
886340	SEÑORES DE LAS BESTIAS (3)	990Pts

GOBLINS

755	GUERREROS GOBLIN (10)P	1.095Pts
831	JINETES DE LOBO GOBLINS (5)	2.190Pts
844	CARRUAJE BATALLA GROM EL PANZUDO(1)	3.285Pts
6100	ESTANDARTES DE BATALLA GOBLINS	770Pts
754050	GOBLINS NOCTURNOS (4)	990Pts
754180	GRUPO DE MANDO GOBLINS NOCTURNOS (4)	990Pts
754200	GOBLINS NOCTURNOS FANATICOS (4)	990Pts
754250	SKARSNIK Y GOBBLA (2)	1.315Pts
754320	GOBLINS (4)	990Pts
754400	GARRAPATO SALTARIN GOBLIN (1)	785Pts
754440	GOBLINS VOLADORES (2)	655Pts
754570	GOBLINS CON GARROTES Y REDES (4)	990Pts
754690	GOBLINS NOCTURNOS Y GARRAPATOS (4)	990Pts
754700	GOBLINS SILVANOS (4)	990Pts
754800	GRUPO MANDO GOBLINS SILVANOS (4)	990Pts
754900	JINETES ARAÑAS GOBLINS SILVANOS (1)	655Pts
882300	GOBLINS JINETES DE ARAÑAS (2)	1.095Pts
882600	GOBLIN JINETE DE LOBO (1)	655Pts

EL IMPERIO

758	REGIMIENTO DE ALTDORF (30) P	3.285Pts
759	ALABARDEROS IMPERIALES (10) P	1.095Pts
811	CARRUAJE DE GUERRA IMPERIAL (1)	3.750Pts
812	TANQUE A VAPOR IMPERIAL (2)	3.285Pts
814	CABALLEROS DEL LOBO BLANCO (4)	2.190Pts
815	CABALLEROS PANTERA (4)	2.190Pts
817	ALTAR GUERRA DEL GRAN TEOGONISTA (1)	3.285Pts
820	HEROES DEL IMPERIO (4)	2.190Pts
821	CONDES NOBLES (4)	2.190Pts
826	HEROE IMPERIAL Y PEGASO (2)	3.290Pts
835	EMPERADOR KARL FRANZ Y GRIFO (2)	3.285Pts
737140	CABALLEROS DEL SOL LLAMEANTE (1)	655Pts
737150	GRAN MAESTRO DEL SOL LLAMEANTE (1)	655Pts
737250	ESTANDARTES IMPERIALES (1)	655Pts
737370	CABALLERIA LIGERA IMPERIAL (1)	655Pts
737400	ARQUEROS A CABALLO DE KISLEV (1)	655Pts
737410	MANDO ARQUEROS CABALLO KISLEV (1)	655Pts
737530	LANCEROS ALADOS DE KISLEV (1)	655Pts
737660	GRAN MAESTRO DEL LOBO BLANCO (1)	655Pts
737760	PISTOLEROS IMPERIALES (1)	655Pts
737880	CABALLEROS DE LA REIKSGARD (1)	655Pts
738230	REINA DEL HIELO DE KISLEV (1)	655Pts
738350	MORTERO IMPERIAL (4)	1.210Pts
738470	GRANDES ESPADEROS IMPERIALES (4)	990Pts
738630	CABALLEROS PANTERA IMPERIALES (1)	655Pts
738640	GRAN MAESTRO CABALLEROS PANTERA (1)	655Pts
738870	HALFLINGS IMPERIALES (4)	990Pts
738880	CATAPULTA OLLA CALIENTE HALFLING (1)	990Pts
738990	CAÑON DE SALVAS IMPERIAL (4)	1.970Pts
739060	SOLDADOS DE A PIE IMPERIALES (4)	990Pts
739190	GRUPO DE MANDO IMPERIAL (3)	990Pts
739210	ARQUEROS IMPERIALES (4)	990Pts
739450	REIKSGARD IMPERIAL (3)	990Pts
739580	ALABARDEROS IMPERIALES (4)	990Pts
739600	FUSILEROS IMPERIALES (4)	990Pts
739720	GRAN CAÑON IMPERIAL (4)	1.970Pts
739840	BALLESTEROS DE TILEA (4)	990Pts

TA POR CORREO TEL 93-4502173 ☎ VENTA POR COR

HECHICEROS DE BATALLA

737010	HECHICERO JADE A CABALLO (1)	655Pts
737020	HECHICERO AMATISTA A CABALLO (1)	655Pts
737030	HECHICERO LUMINOSO A CABALLO (1)	655Pts
737040	HECHICERO AMBAR A CABALLO (1)	655Pts
737050	HECHICERO GRIS A CABALLO (1)	655Pts
737060	HECHICERO BRILLANTE A CABALLO (1)	655Pts
737070	HECHICERO CELESTIAL A CABALLO (1)	655Pts
737080	HECHICERO DORADO A CABALLO (1)	655Pts
737920	HECHICERO GRIS (1)	550Pts
737930	HECHICERO DE BATALLA DORADO (1)	550Pts
737940	HECHICERO DE BATALLA CELESTIAL (1)	550Pts
737950	HECHICERO DE BATALLA BRILLANTE (1)	550Pts
737960	HECHICERO LUMINOSO (1)	550Pts
737970	HECHICERO AMBAR (1)	550Pts
737980	HECHICERO JADE (1)	550Pts
737990	HECHICERO AMATISTA (1)	550Pts
738000	ACOLITOS (2)	550Pts

MONSTRUOS

749050	ENJAMBRES (10)	990Pts
749300	OGROS GIGANTES	1.210Pts
753850	TROLLS DE RIO (1)	1.535Pts
753980	TROLLS DE PIEDRA (1)	1.535Pts

ORCOS

760	GUERREROS ORCOS (10) P	1.095Pts
823	LANZADOR DE ROCAS ORCO (4)	3.285Pts
824	SERPIENTE ALADA Y SHAMAN ORCO (2)	3.750Pts
6060	ESTANDARTES DE BATALLA ORCOS	770Pts
747530	LANZADOR DE VIROTES (4)	1.535Pts
748100	SNOTLINGS (9)	990Pts
752000	GUERREROS ORCOS SALVAJES (4)	990Pts
752050	JINETES JABALI ORCOS SALVAJES (1)	655Pts
752060	MANDO JINETES ORCOS SALVAJES (1)	655Pts
752100	ARQUEROS ORCOS SALVAJES (4)	990Pts
752200	ORCOS (4)	990Pts
752300	ORCOS GRANDOTES (3)	990Pts
752350	GRUPO DE MANDO ORCO (3)	990Pts
752400	GORFANG ROTGUT HEROE ORCO (1)	990Pts
752500	GRUPO MANDO ORCOS SALVAJES (4)	990Pts
752550	ORCOS NEGROS (2)	990Pts
752600	GRUPO DE MANDO ORCOS NEGROS (2)	990Pts

NO MUERTOS

518	NIGROMANTE MONTADO EN MANTICORA (1)	3.285Pts
519	CARRUAJE NIGROMANTE NO MUERTO (1)	3.285Pts
779	GUERREROS ESQUELETOS (12)	1.095Pts
780	CABALLERIA ESQUELETICA	1.095Pts
781	CARRUAJE DE GUERRA ESQUELETO	1.095Pts
745040	ARQUEROS ESQUELETOS (4)	990Pts
745100	MOMIAS (4)	990Pts
745130	GUERREROS ESQUELETOS (4)	990Pts
745140	GRUPO MANDO DE ZOMBIS	990Pts
745150	ZOMBIS	990Pts
745160	GRUPO MANDO DE ESQUELETOS (2)	990Pts
745170	CABALLEROS NO MUERTOS (2)	990Pts
745200	CONDE VAMPIRO (1)	785Pts
745210	NIGROMANTE	550Pts
745670	LANZADOR DE CRANEOS (4)	1.315Pts
745790	ZOMBIS (4)	990Pts
884100	PERSONAJES NO MUERTOS (4)	990Pts
884200	CARRONEROS (2)	1.535Pts

REINO DEL CAOS

6190	CALCOMANIAS TROPAS DEL CAOS	770Pts
730930	CABALLEROS DEL CAOS (1)	655Pts
730960	JUGGERNAUT DE KHORNE (1)	1.315Pts
731900	PALADINES DE KHORNE (3)	990Pts
731420	PALADINES DE SLAANESH (3)	990Pts
731550	PALADINES DE TZEENTCH (3)	990Pts
731670	PALADINES DE NURGLE (3)	990Pts
732010	GUERREROS DEL CAOS (3)	990Pts
732100	DEVORADOR DE ALMAS (1)	1.755Pts
732110	SEÑOR DE LA TRANSFORMACION (1)	1.755Pts
732120	GUARDIAN DE SECRETOS (1)	1.755Pts
732130	GRAN INMUNDICIA (1)	1.755Pts
732200	PORTADORES DE PLAGA DE NURGLE (5)	990Pts
732210	DIABLILLAS DE SLAANESH (4)	990Pts
732220	DESANGRADORES DE KHORNE (4)	990Pts
732230	HORRORES ROSAS Y AZULES (2)	990Pts
732310	CRIATURAS DE NURGLE (13)	990Pts
732320	MASTIN DE KHORNE (2)	990Pts
732330	INCINERADORES DE TZEENTCH (2)	990Pts
732340	DIABLOS DE SLAANESH (2)	990Pts
732400	BESTIA DE NURGLE (2)	1.210Pts
732540	CORCEL DE SLAANESH (1)	1.095Pts
732560	DISCOS VOLADORES DE TZEENTCH (2)	1.095Pts
586300	SEÑOR DE LAS BESTIAS DEL CAOS (3)	990Pts

ENANOS DEL CAOS

630	ENANO DEL CAOS Y GRAN TAURO (2)	3.285Pts
634	CAÑON ESTREMECEDOR ENANOS CAOS (3)	3.285Pts
636	BRUJO ENANO DEL CAOS Y LAMASSU (2)	3.285Pts
758000	ENANOS DEL CAOS CON HACHA (3)	990Pts
758050	GRUPO DE MANDO ENANOS DEL CAOS (3)	1.210Pts
758100	ENANO DEL CAOS CON TRABUCO (3)	990Pts
758150	CENTAUROS ENANOS DEL CAOS (1)	990Pts
758160	ESTANDARTE CENTAURO ENANO CAOS (1)	990Pts
758.200	LANZACOHETES ENANOS DEL CAOS (3)	1.485Pts
758.500	HOBGOBLINS CON HACHA (4)	990Pts
758.550	ARQUEROS HOBGOBLIN (4)	990Pts
758.600	GRUPO DE MANDO HOBGOBLIN (3)	990Pts
758.650	JINETES DE LOBOS HOBGOBLIN (1)	655Pts
758.700	HEROES JINETES LOBOS HOBGOBLIN (1)	655Pts
758.730	HOBGOBLINS ESCURRIDIZOS (4)	990Pts
758.740	LANZAVIROTES HOBGOBLIN (3)	1.315Pts
758.800	HEROE ENANO DEL CAOS (1)	785Pts

PINTURAS CITADEL

832010	P1 BLANCO CRANEO	220Pts
832020	P2 NEGRO CAOS	220Pts
832030	P3 ROJO SANGRE	220Pts
832040	P4 CARNE BRONCEADA	220Pts
832050	P5 VERDE FORESTAL	220Pts
832060	P6 AZUL ENCANTADO	220Pts
832070	P7 AMARILLO SOLAR	220Pts
832080	P8 PLATEADO MITHRIL	325Pts
832090	P9 ORO BRILLANTE	325Pts
832100	P10 CARNE PUTREFACTA	220Pts
832110	P11 VERDE GOBLIN	220Pts
832120	P12 GRIS ELFO	220Pts
832130	P13 PURPURA GUSANO	220Pts
832140	P14 NARANJA HOBGOBLIN	220Pts
832150	P15 MARRON ORCO	220Pts
832160	P16 MARRON MADERA	220Pts
832170	P17 MARRON PANTANOSO	220Pts
832180	P18 COTA DE MALLA	325Pts
832190	P19 GRIS NECROFAGO	220Pts
832200	P20 VERDE BILIOSO	220Pts
832210	P21 ROJO ENTRAÑAS	220Pts
832220	P22 AZUL ELECTRICO	220Pts
832230	P23 BRONCE BRUNIDO	325Pts
832240	P24 AZUL MELANCOLICO	220Pts
832250	P25 ROSA INQUIETANTE	220Pts

NTA POR CORREO TEL 93-4502173 ☎ VENTA POR COR

832290	P26 MARRON BESTIAL	220Pts
832270	P27 PURPURA IMPERIAL	220Pts
832280	P28 IMPRIMACION BLANCA	220Pts
832000	P29 AZUL GRIS	220Pts
831990	P30 GRIS LOBO ESPACIAL	220Pts
831980	P31 AZUL OSCURO MARINE	220Pts
831970	P32 AZUL ULTRAMARINE	220Pts
831960	P33 NARANJA ANGEL SANGRIENTO	220Pts
831950	P34 NEGRO SALAMANDRA	220Pts
831940	P35 VERDE SALAMANDRA	220Pts
831930	P36 TERRACOTA	220Pts
831920	P37 METALIZADO BOLTER	325Pts
831910	P38 ROJO CORREMAS	220Pts
831900	P39 AMARILLO CLAN LUNA MALVADA	220Pts
831890	P40 MARRON CLAN MORDISCO DE VIBORA	220Pts
831880	P41 TURQUESA HALCON CAZADOR	220Pts
831870	P42 CARMESI DRAGON LLAMEANTE	220Pts
831860	P43 VERDE ESCORPIONES ASESINOS	220Pts
831850	P44 CARNE ORCA	220Pts
831840	P45 HUESO DESLUCIDO	220Pts
831830	P46 HOJALATA	325Pts
831820	P47 AZUL PULIDO	325Pts
831810	P48 DORADO BRUÑIDO	325Pts
831800	P49 BRONCE ENANO	325Pts
831790	P50 AMATISTA	325Pts
831780	P51 COBRE MARTILLADO	325Pts
831770	P52 VERDE DESLUMBRANTE	325Pts
831760	P53 NARANJA LLAMARADA	220Pts
831750	P54 AMARILLO DESIERTO	220Pts
831740	P55 VERDE BATALLA	220Pts
831730	P56 GRIS DESIERTO DE CENIZAS	220Pts
831720	P57 AZUL NOCTURNO	220Pts
831710	P58 VERDE JUNGLA	220Pts
831700	P59 GRIS CODEX	220Pts
831690	P60 VERDE CAMUFLAJE IMPERIAL	220Pts
831680	P61 AZUL HORIZONTE	220Pts
832290	TINTA 1 ROJO PLASMA	220Pts
832300	TINTA 2 NARANJA LLAMARADA	220Pts
832310	TINTA 3 AMARILLA	220Pts
832320	TINTA 4 VERDE WAAAGH!	220Pts
832330	TINTA 5 AZUL VORTEX	220Pts
832340	TINTA 6 PURPURA	220Pts
832350	TINTA 7 MARRON SKAVEN	220Pts
832360	TINTA 8 MARRON OXIDO	220Pts
832370	TINTA 9 NEGRO SINIESTRO	220Pts

PINCELES CITADEL

83897	PINCEL CITADEL 6/M	660Pts
83898	PINCEL CITADEL 10	660Pts
83899	PINCEL CITADEL 12	390Pts
83900	PINCEL CITADEL 000	350Pts
83901	PINCEL CITADEL 00	375Pts
83902	PINCEL CITADEL 0	435Pts
83903	PINCEL CITADEL 1	470Pts
83904	PINCEL CITADEL 2	495Pts
83905	PINCEL CITADEL 3	630Pts
83920	PINCELES CITADEL SURTIDO (3) 00,1,2	1.095Pts

SPRAY CITADEL

90	SPRAY IMPRIMACION NEGRO	875Pts
91	SPRAY IMPRIMACION BLANCO	875Pts
93	SPRAY BARNIZ MATE	875Pts

ESTUCHES MINIATURAS CITADEL

97003	ESTUCHE MINIATURAS CITADEL	2.190Pts

GUIAS CITADEL

3705	GUIA DE PINTURA MINIATURAS CITADEL	115Pts

GAMES WORKSHOP

HOJA DE PEDIDO

REFERENCIA	DESCRIPCION	PRECIO	UNID.	PRECIO TOTAL
			SUBTOTAL	
	GASTOS DE ENVIO (Contrareembolso 1.300Ptas., tarjeta de Crédito 800 Ptas.)			
	TOTAL (SUBTOTAL + GASTOS DE ENVIO)			

GASTOS DE ENVIO

COMO EFECTUAR TU PEDIDO

Usa esta Hoja de Pedido para enviar tu pedido de juegos Games Workshop y Miniaturas Citadel. Una vez hayas calculado el importe total de tu pedido, no olvides añadir los gastos de envío. Puedes hacernos llegar tu pedido por carta, por fax al número (93) 450 21 84 ó por teléfono llamando al número (93) 450 21 73.

FORMAS DE PAGO

Puedes pagar tu pedido contrareembolso o con Tarjeta de Crédito VISA.

ENTREGA DE TU PEDIDO

MRW Courier entregará tu pedido en tu domicilio en 24 horas (España y Baleares) o en 48 horas (Islas Canarias). Si has efectuado tu pedido contrareembolso, deberás pagar a MRW el importe total de tu pedido en efectivo en el momento de la entrega. Si pagas con Tarjeta de Crédito, los gastos de envío son tan sólo de 800 Ptas.

Lo sentimos, pero no enviamos pedidos contrareembolso a través de correos.

NOMBRE .....

DIRECCION .....

.....

CIUDAD .....

Código postal ..... Tel.: .....

Sistema de Pago: Contrareembolso ☐ Visa ☐

Nº Tarjeta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fecha de Caducidad .....

Nombre del Titular de la Tarjeta .....

Firma del Titular de la Tarjeta ..... VISA

COPYRIGHTS Y MARCAS REGISTRADAS

Todo el contenido de White Dwarf es Copyright © Games Workshop Ltd., 1994.
Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellos han sido producidas por artistas propios o por encargo. El Copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd., 1994. Todos los derechos reservados.

Marcas Comerciales Registradas
Las siguientes son Marcas Comerciales Registradas de Games Workshop Ltd:
Blood Bowl, White Dwarf y la ilustración de White Dwarf, Warhammer.

Marcas Comerciales
Las siguientes son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.:
Armagedon, Guerrero Especialista, Avatar, Angeles Sangrientos, Desangrador, Devorador de Almas, Chivaxy, el logotipo de Citadel, Citadel, Confrontation, Diablita, Angeles Oscuros, Dark Future, Games Workshop, Reino del Caos, Slottabase, Space Fleet, Space Marine, Talisman, Segador Siniestro, Ala de Muerte, Dragonmasters, DungeonQuest, Elda, Elder Attack, Batallas Epicas, Excéntrico Exo Armadura, Evaros, Ojo del Terror, Vidente, Dragón Llameante, el logotipo de Flame, Muelle Infernal, el logotipo de Games Workshop, Gargante, Genestealer, Goblin, Gran Inmundicia, Gretchin, Caballero Gris, Terrorgante Guardián de Secretos, Khorne, Caballeros Pantera, Leman Russ, Lichemaster, Cuchilla Relámpago, Señor de la Transformación, Chillado, Marine Espacial, Mekanico, Mighty Empires, Nurgle, Nurglets, Ogrete, Viejo Mundo, Orko, Minisaurios, Portador de la Plaga, Parquico, Rating, Ravenwing, Skaven, Slaanesh, Slann, Snotling, Space Hulk, Lobos Espaciales, Squat, Garrapato, Halcón Cazador, Escorpión Asesino, Exterminador, Martillo de Trueno, Matatrolls, Tiranidas, Tasentch, Ultramarines, Warmaster, Caballeros del Lobo Blanco, Devorador de Mundos.
GW Books es una Marca Comercial de GW Books Ltd. Empleada con permiso.
Flame es una Marca Comercial de Flame Publications Ltd. Empleada con permiso.
Marauder Miniatures es una Marca Comercial de Marauder Miniatures Ltd. Empleada con permiso.
HeroQuest y Quest Explorer son Marcas Comerciales de MB Juegos. Empleadas con permiso.
Los Dados de Dispersión están registrados en el Reino Unido con el número 2017484.

P - Miniaturas de plástico
( ) - El número entre paréntesis indica el número de miniaturas incluidas en el blister o caja

TA POR CORREO TEL 93-4502173 ☎ VENTA POR CORR

MARINES ESPACIALES

MARINE ESPACIAL MODELO 2 'ARMADURA DE CRUZADO'
070197/2

MARINE ESPACIAL MODELO 3 'ARMADURA DE HIERRO'
070197/1

MARINE ESPACIAL MODELO 4 'ARMADURA MAXIMUS'
070197/4

MARINE ESPACIAL MODELO 5 'ARMADURA DE HEREJIA'
070197/3

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 6) 1
070158/1

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 6) 2
070158/2

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 6) 3
70116/42

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 6) 4
70116/43

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 7) 1
070172/1

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 7) 2
070172/2

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 7) 3
0619/1

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 7) 4
0619/2

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 7) 5
0619/8

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 7) 6
0619/7

MARINE ESPACIAL (ARMADURA MODELO 7) 7
0619/6

MARINE ESPACIAL MODELO 8 'ARMADURA ERRANTE'
070197/5

ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRAN CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS DE MARINES ESPACIALES Y UNA MATRIZ DE BOLTERS Y GENERADORES DE MARINES ESPACIALES.

EJEMPLOS DE MARINES ESPACIALES MONTADOS CON ARMADURAS MODELOS 3, 6 Y 7.

Diseñados por Jes Goodwin

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años.
Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Todos los derechos reservados.

MINIATURAS CITADEL

MARINES ESPACIALES

COMPAÑIA DE LA MUERTE DE LOS ANGELES SANGRIENTOS

MARINE COMPAÑIA DE LA MUERTE ANGEL SANGRIENTO 1
0424/3

MARINE COMPAÑIA DE LA MUERTE ANGEL SANGRIENTO 2
0424/4

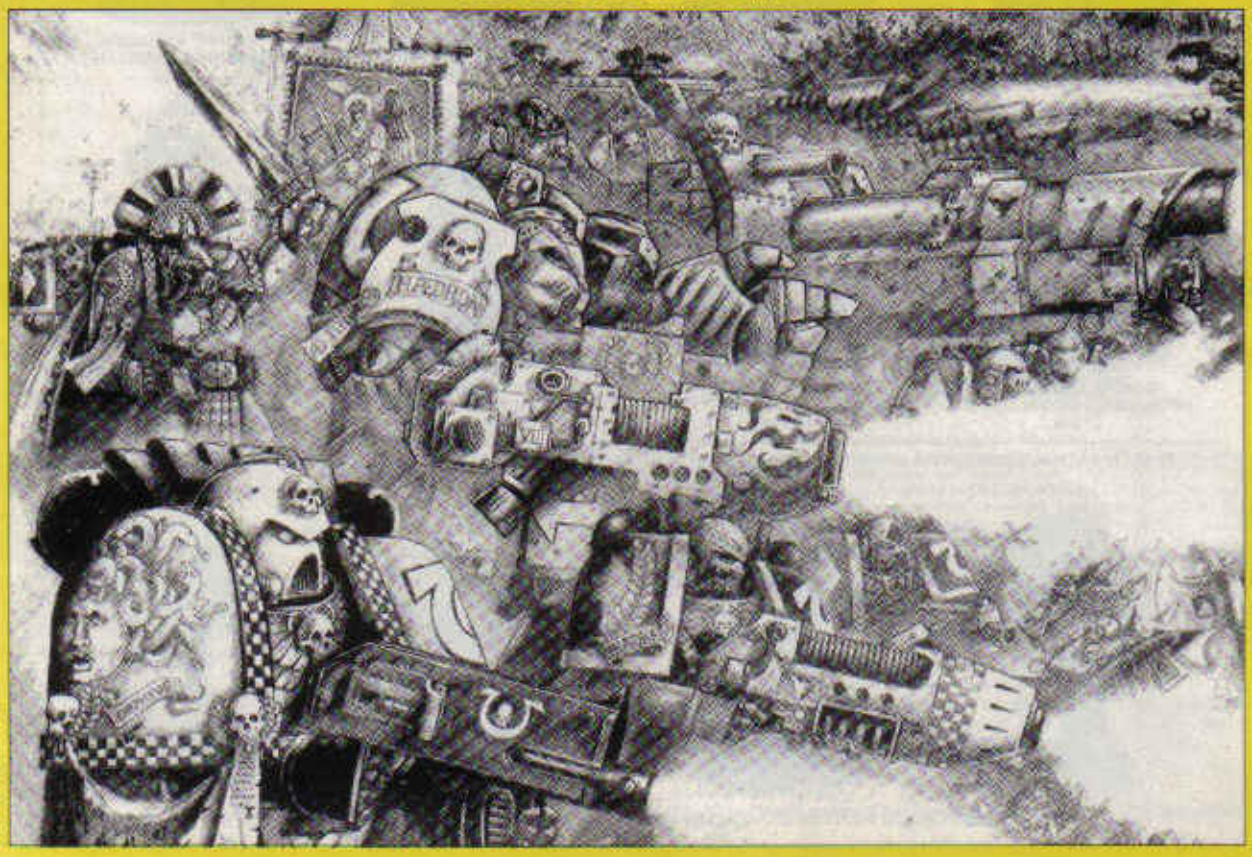
MARINE COMPAÑIA DE LA MUERTE ANGEL SANGRIENTO 3
0424/2

CAPELLAN ANGEL SANGRIENTO
0424/1

ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRAN CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS DE MARINES ESPACIALES, ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO Y GENERADORES

EJEMPLOS DE MARINES ESPACIALES DE LA COMPAÑIA DE LA MUERTE MONTADOS

Diseñados por Jes Goodwin



JOHN BLANCHE

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si se mordisquea o ingiere. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años.
Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Todos los derechos reservados.

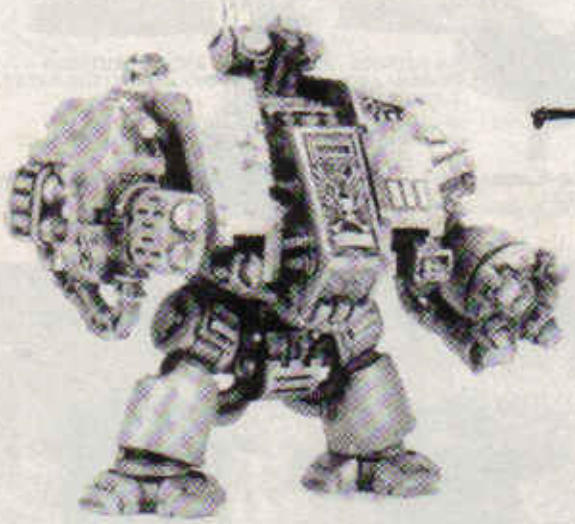
MINIATURAS CITADEL

DREADNOUGHT DE LOS ANGELES SANGRIENTOS

ARMADURA ACORAZADO DE LOS ANGELES SANGRIENTOS

EL DREADNOUGHT DE LOS ANGELES SANGRIENTOS COMPLETO ESTA COMPUESTO POR:
1 x SARCOFAGO 1
1 x HABITACULO POSTERIOR
1 x HABITACULO INFERIOR
1 x PIERNAS
2 x PIES
1 x GENERADOR POSTERIOR
1 x MULTICAÑON DE FUSION
1 x BRAZO PUÑO DE COMBATE
1 x PUNO DE COMBATE
1 x DESCARGADOR DE GRANADAS
1 x MASTIL DE ESTANDARTE 1

HABITACULO POSTERIOR
0423/11



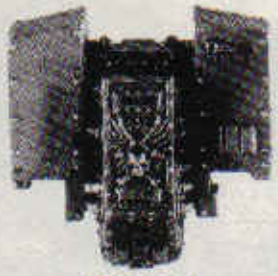
EJEMPLO DEL DREADNOUGHT MONTADO

MASTIL DE ESTANDARTE 1
0423/12

HABITACULO INFERIOR
0423/2

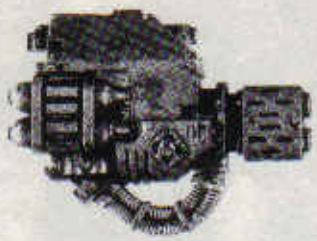
PIERNAS
0423/9

GENERADOR POSTERIOR
0423/4

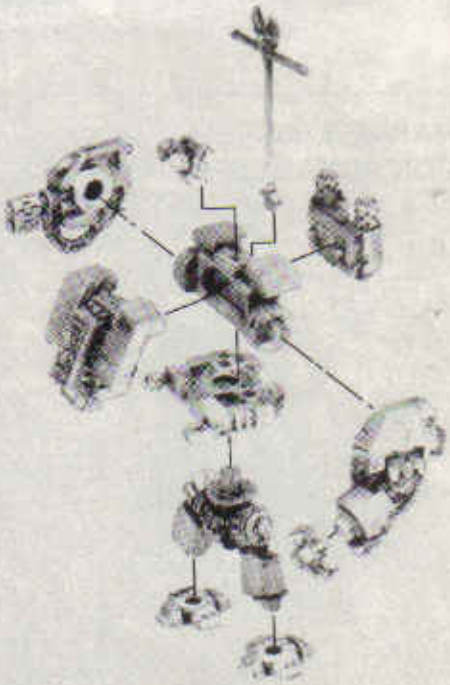


SARCOFAGO 1
0423/1

BRAZO PUÑO DE COMBATE
0423/5



MULTICAÑON DE FUSION
0423/3



PUÑO DE COMBATE
0423/6

PIE
0423/8

DESCARGADOR DE GRANADAS
0423/7

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años.
Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Todos los derechos reservados.

MINIATURAS CITADEL

Diseñada por Jes Goodwin

MARINES ESPACIALES

MARINES ESPACIALES DEVASTADORES

PESADO
070099/6

CAÑON LASER IMPERIAL
070099/5

LANZAMISILES
070099/4

MARINE DEVASTADOR
(ARMADURA MODELO 7) 1
070099/2

CAÑON DE PLASMA
0422/7

MARINE DEVASTADOR
(ARMADURA MODELO 7) 2
070099/3

ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRAN CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS DE MARINES ESPACIALES Y GENERADORES

EJEMPLOS DE MARINES ESPACIALES DEVASTADORES (CON ARMADURA MODELO 7) MONTADOS

MARINES ESPACIALES CON ARMAS ESPECIALES

MARINE ESPACIAL
CON LANZALLAMAS
0819/4

MARINE ESPACIAL
CON RIFLE DE FUSION
0808/2

MARINE ESPACIAL
CON RIFLE DE PLASMA
CAT3/3

ESTAS MINIATURAS SE SUMINISTRAN CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE GENERADORES.

Diseñados por Jes Goodwin y Norman Swales'

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es manipulado o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años.
Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Todos los derechos reservados.

MINIATURAS CITADEL

AGENTES DEL IMPERIO

ADEPTUS ARBITES

ADEPTUS ARBITES
VETERANO CON ESCOPETA
72401/4

ADEPTUS ARBITES
CON LANZAGRANADAS
72401/3

ADEPTUS ARBITES
CON BOLTER
72400/2

ADEPTUS ARBITES
CON ESCOPETA
72400/1

Diseñados por Jes Goodwin

JOHN BLANCHE

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años.
Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Todos los derechos reservados.

ENANOS DEL CAOS

GRUPOS DE MANDO

LIDER CON ESPADA 1
75805/1

TAMBOR
75805/5

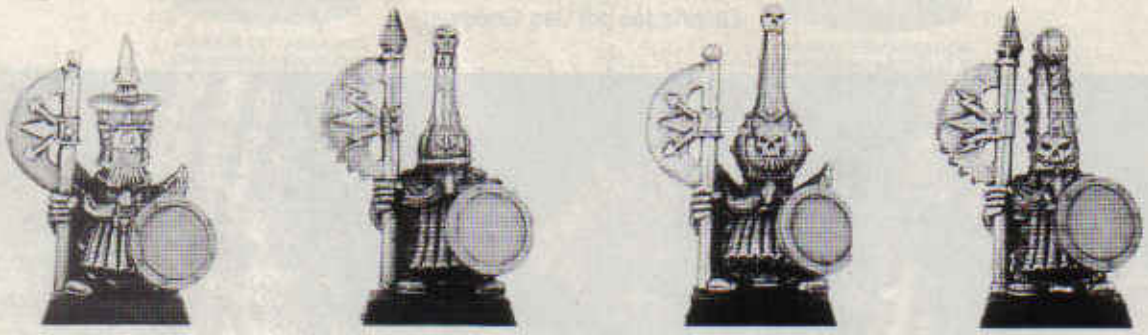
CUERNO DE GUERRA
75805/2

PORTAESTANDARTE 1
75805/3

PORTAESTANDARTE 2
75805/6

LIDER CON ESPADA 2
75805/4

ENANOS DEL CAOS CON HACHAS



CON HACHA 1
75800/1

CON HACHA 2
75800/2

CON HACHA 3
75800/3

CON HACHA 4
75800/4

ENANOS DEL CAOS CON TRABUCOS

CON TRABUCO 1
75810/1

CON TRABUCO 2
75810/2

CON TRABUCO 3
75810/3

CON TRABUCO 4
75810/4

CON TRABUCO 5
75810/X

CON TRABUCO 6
75810/X

CON TRABUCO 7
75810/X

Diseñados por Alan Perry

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es tragado o inyectado. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años.
Copyright © Games Workshop Ltd. 1994. Todos los derechos reservados.

MINIATURAS CITADEL

ENANOS DEL CAOS

HECHICERO ENANO DEL CAOS Y LAMMASU

LA MINIATURA COMPLETA DEL HECHICERO ENANO DEL CAOS MONTADO EN LAMMASU ESTA COMPUESTA POR:
1 x HECHICERO
1 x MASTILES DE ESTANDARTE DORSALES
1 x CABEZA DE LAMMASU
2 x MITADES CUERPO DE LAMMASU
2 x ALAS DE LAMMASU

EJEMPLO DE LA MINIATURA COMPLETA DEL HECHICERO ENANO DEL CAOS MONTADO EN LAMMASU

MASTILES DE ESTANDARTE DORSALES
0838/2

HECHICERO ENANO DEL CAOS
0838/1

MITAD IZQUIERDA CUERPO LAMMASU
0838/5

CABEZA LAMMASU
0838/3

MITAD DERECHA CUERPO LAMMASU
0838/4

ALA IZQUIERDA
0838/6

ALA DERECHA
0838/7

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años.
Copyright © Games Workshop Ltd 1994. Todos los derechos reservados.

MINIATURAS CITADEL

Diseñados por Alan Perry

WHITE DWARF®

SUBSCRIBETE

A LA REVISTA BIMESTRAL DE LOS JUEGOS GAMES WORKHOP

Cada dos meses, *White Dwarf* te informa de todo lo que sucede en el mundo del hobby de los juegos Games Workshop. En las páginas de *White Dwarf* encontrarás artículos y escenarios para *Warhammer, Warhammer 40,000, Space Marine* y de todos los demás formidables juegos Games Workshop, así como información puntual de las últimas novedades de *Miniaturas Citadel.*

INFORMES DE BATALLA

Los informes de batalla son recuentos de batallas jugadas en el Estudio de Diseño de Games Workshop. Un informe típico describe a cada uno de los ejércitos enfrentados y explica brevemente el plan de batalla de cada jugador. Con la ayuda de mapas y fotografías a todo color, se describe la acción paso a paso, desde los primeros movimientos hasta la victoria final.

AVENTURAS Y MISIONES

La revista *White Dwarf* incluye regularmente nuevos escenarios y misiones para los juegos Games Workshop, como *Warhammer* o *Space Hulk.* Estos artículos añaden una nueva dimensión a tus juegos, ampliando las reglas y permitiéndote emplear nuevas *Miniaturas Citadel.*

NUEVAS REGLAS Y TRASFONDO

La revista *White Dwarf* publica continuamente nuevas reglas para las últimas *Miniaturas Citadel,* así como material de trasfondo del universo de juego relacionado con ellas. A medida que aparecen nuevas miniaturas, la revista *White Dwarf* te ofrece todas las reglas e información de pintura que necesitas para incluirlas en tu siguiente batalla.

'EAVY METAL

'Eavy Metal es una sección permanente de la revista *White Dwarf* dedicada al pintado de las *Miniaturas Citadel.* 'Eavy Metal proporciona descripciones sobre todas las técnicas de pintura que puedas necesitar, desde cómo pintar tu primera miniatura, hasta consejos avanzados para pintores expertos.

TALLER DE MODELISMO

El Taller de Modelismo es una sección que describe cómo hacer conversiones, cómo añadir más detalle aún a tus *Miniaturas Citadel* y cómo construir cualquier tipo de escenografía para el campo de batalla, incluyendo edificios, fortificaciones, ríos, vegetación y colinas.

FORMULARIO DE SUBSCRIPCION

6 NUMEROS DE LA REVISTA WHITE DWARF POR 2.850 PTAS.
¡GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS!

NOMBRE .....

DIRECCION .....

CIUDAD .....

CODIGO POSTAL .....

TELEFONO .....

Forma de Pago: Giro Postal ☐ Cheque Nominativo ☐
Contrareembolso ☐

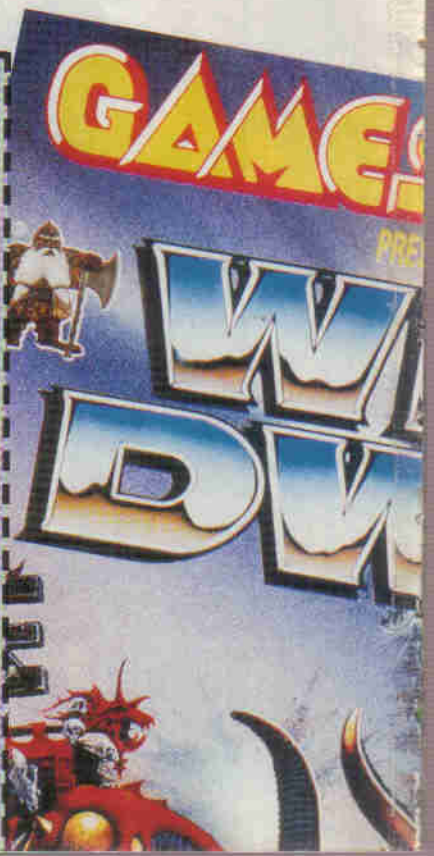
DESEO QUE MI SUBSCRIPCION SE INICIE EN EL NUMERO .....

ENVIA ESTE FORMULARIO COMPLETO (O UNA FOTOCOPIA) CON TUS DATOS A GAMES WORKSHOP. INCLUYE EN EL SOBRE EL CHEQUE NOMINATIVO O EL NUMERO DE REFERENCIA DEL GIRO POSTAL (SI HAS ELEGIDO ESTA FORMA DE PAGO). RECIBIRÁS LOS SEIS NUMEROS DE LA REVISTA WHITE DWARF COMODAMENTE EN TU DOMICILIO.

ENVIA TU SUBSCRIPCION A

GAMES WORKSHOP
SUBSCRIPCIONES WHITE DWARF
C/ NIZA 21-23 BARCELONA 08024 ESPAÑA

White Dwarf es una Marca Registrada de Games Workshop Ltd.
Copyright © Games Workshop Ltd. 1994
Warhammer, Warhammer 40,000, Space Marine y Citadel son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd., 1994



WARHAMMER

EL JUEGO DE BATALLAS DE FANTASIA HEROICA

En un mundo de fantasía medieval azotado por la guerra, ejércitos masivos se enfrentan en terribles batallas. Densas formaciones de guerreros maniobran y atacan al enemigo, enormes máquinas de guerra siembran la destrucción y hechiceros de poder formidable lanzan hechizos capaces de hacer estremecer la tierra.

Warhammer te permite reproducir formidables batallas de fantasía heroica en una simple mesa de juego. La caja de Warhammer contiene todo lo que necesitas para introducirte en el hobby de Warhammer, incluyendo más de 100 Miniaturas Citadel (64 Goblins y 40 Altos Elfos), un reglamento, un bestiario de batalla, un escenario introductorio preparado para jugar y edificios recortables de cartón.

GAMES WORKSHOP™

Citadel, Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. Copyright © Games Workshop Ltd.

Games Workshop
C/ Niza 21-23
08024 Barcelona
Tel. (93) 450 21 73
Fax (93) 450 21 84

UN EJERCITO ORKO SE ENFRENTA A LOBOS ESPACIALES APOYADOS POR UNA ESCUADRA ARBITES